

IN ALLEGATO UN  DEMO DA 8 GB E IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI

PER IL MIO
COMPUTER

GAMES VILLAGE.IT - Marzo - n°191 - Edizione DVD - € 8,90

SPECIALE!

TOTAL WAR: SHOGUN 2 IL TRAMONTO DEI SAMURAI

Le katane dei samurai di Creative Assembly sfidano
le mitragliatrici!

SPECIALE!

FAR CRY 3

L'atteso sparatutto di Ubisoft ci riporta in un
inferno tropicale!

RECENSITO!

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

La gloriosa alba di un nuovo gioco di ruolo fantasy!

nail'd

IN ITALIANO

TOP GAMES!

INOLTRE...


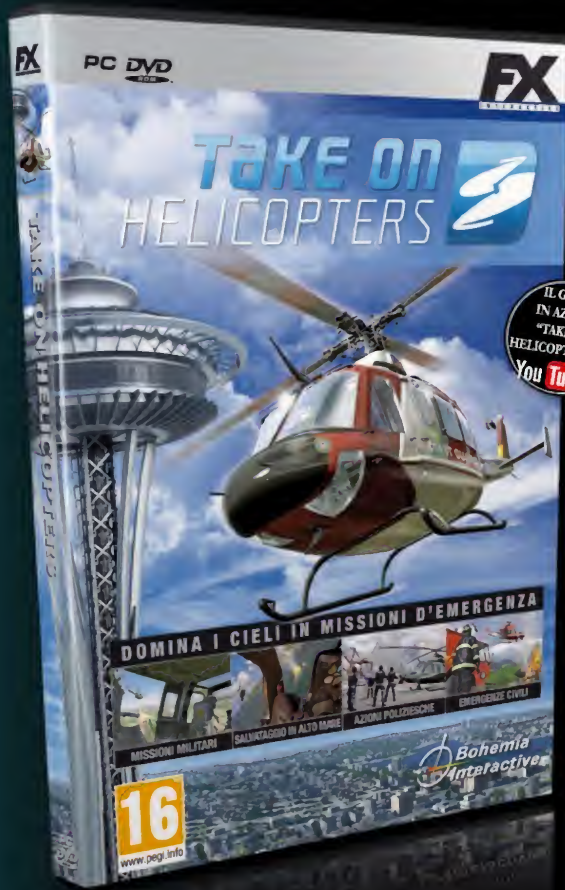
**7 giochi
recensiti
tra cui**

The Darkness II
Oil Rush
Q.U.B.E.
Grotesque Tactics II

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°191 - MARZO - ANNO XVI - € 8,90



16

Completamente in  ITALIANO


© Bohemia Interactive. Tutti i diritti riservati.



DOMINA I CIELI IN MISSIONI D'EMERGENZA



DOPPIO DVD 9
CON 17 GB IN CONTENUTI



METTITI AL COMANDO DI OGNI TIPO
DI ELICOTTERI CIVILI E MILITARI



GUIDA UFFICIALE
CON TUTTI GLI EXTRA

NEL TUO NEGOZIO DI
VIDEOGIOCHI PREFERITO
A SOLI

19,95€

FX
INTERACTIVE

58 Un grande gioco di ruolo lancia il suo guanto di sfida ai maestri del genere!

Kingdoms of Amalur: Reckoning

90 GIOCO COMPLETO! NAIL'D

Questo mese, GMC vi fa vivere le emozioni di competizioni folli e spettacolari, a bordo di quad-bike e potenti moto da cross. Bando alle vertigini e che vinca il migliore!

86 ESPLORA E GIOCA

Oltre al demo del gioco d'esplorazione e combattimento spaziale *Evochron Mercenary*, nel DVD troverete quelli di *Vampires vs Zombies*, *The Island: Castaway 2* e molti altri spettacolari contenuti aggiuntivi!

**ABBONATI ALLA
VERSIONE DIGITALE**

SOLO PER PC E MAC

A SOLI 14,90 €

DURATA ABBONAMENTO 1 ANNO

www.spreea.it/digital



■ *Mass Effect 3* - pag. 24



■ *Far Cry 3* - pag. 30

SCOOP

14 TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER
Le forze speciali più "spettrali" dell'esercito USA tornano a combattere.

ANTEPRIME

20 TAKE ON HELICOPTERS
È in atterraggio sui nostri PC una simulazione di elicottero che unisce realismo, trama e situazioni adrenaliniche!

22 JAGGED ALLIANCE BACK IN ACTION
Il remake del secondo capitolo della saga di *Jagged Alliance* si prepara a strepare nuovi fan!

24 MASS EFFECT 3
Le ultime notizie prima del gran finale della trilogia spaziale di BioWare.

26 RFACTOR 2
Gli appassionati delle simulazioni di guida possono ricominciare a fremere di impazienza.

29 RISEN 2: DARK WATERS
Pirati e GdR: Piranha Bytes ci ha fatto esplorare un po' delle isole di *Risen 2*.



SPECIALI

30 FAR CRY 3
Lo sparattutto di Ubisoft ci farà da scuola di sopravvivenza in un paradiso tropicale infestato da folli mercenari e bestie feroci.

36 TOTAL WAR: SHOGUN 2 IL TRAMONTO DEI SAMURAI
Riviviamo, con i maestri di Creative Assembly, il culmine della saga di *Shogun 2*.

52 ONLIVE E I SUOI SEGRETI
Scopriamo se è giunto il momento di dire addio ai processori veloci e alle schede 3D ultrapotenti.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Massimiliano Rovati presenta il nuovo numero di GMC.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis dialoga con i nostri lettori.

16 GMCNEWS
Le novità sul mondo dei videogiochi.

78 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

80 NEXT LEVEL
Come allungare la vita dei videogiochi: gioco online, eventi e Mod per aggiungere ore di divertimento.

90 GUIDA AL GIOCO COMPLETO

NAIL'D
Corse a rotta di collo e salti spericolati, a bordo di quad-bike e moto da cross: con il gioco completo di questo mese, l'adrenalina scorrerà a fiumi!

94 GMC BLOG
Il Blog della vostra rivista preferita!

95 TITOLI DI CODA
Dario Gabrielli ci parla di videogiochi e ricambi generazionali.

96 NEL PROSSIMO NUMERO
Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

HARDWARE

83 SITECOM NAS MD-254

44 CREATIVE RECON3D FATALITY PROFESSIONAL

45 GMCMOBILE
Giochi per cellulari in grado di accontentare tutti i gusti.

46 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei vostri sogni, con tre budget diversi.

48 SCHERMO BLU
Quedex affronta e risolve i vostri problemi di hardware.



QUESTO MESE GMC PARLA DI

BioShock Infinite	18
Dead Island: Ryder White	76
D&B Showdown	10
Dustforce	77
Far Cry 3	30
Grotesque Tactics II: Dungeons and Donuts	74
Invention	16
Jagged Alliance: Back in Action	22
Kingdoms of Amalur: Reckoning	58
London 2012	19
Mass Effect 3	24
Nail'd	90
Oil Rush	70
Onlive	52
Q.U.B.E.	72
Rayman Origins	17
Rfactor 2	26
Risen 2: Dark Waters	29
Take On Helicopters	20
The Darkness II	66
The Land of the Rising Online: Riders of Babylon	17
Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier	14
Total War: Shogun 2 - Il Tramonto Dei Samurai	36

Le prove di questo mese

- | | |
|--|--|
| 76 Dead Island:
Ryder White | 58 Kingdoms of Amalur:
Reckoning |
| 77 Dustforce | 70 Oil Rush |
| 74 Grotesque Tactics II:
Dungeons and Donuts | 72 Q.U.B.E.
The Darkness II |



■ *The Darkness II* - pag. 66



È QUANDO TI SENTI PICCOLO CHE SAI DI ESSERE DIVENTATO GRANDE.

A volte gli uomini riescono a creare qualcosa più grande di loro. Qualcosa che prima non c'era. È questo che noi intendiamo per innovazione ed è in questo che noi crediamo.

Una visione che ci ha fatto investire nel cambiamento tecnologico sempre e solo con l'obiettivo di migliorare il valore di ogni nostra singola produzione.

È questo pensiero che ci ha fatto acquistare per primi in Italia impianti come la rotativa Heidelberg M600 B24. O che oggi, per primi in Europa, ci ha fatto introdurre 2 rotative da 32 pagine Roto-Offset Komori, 64 pagine-versione duplex, così da poter soddisfare ancora più puntualmente ogni necessità di stampa di bassa, media e alta tiratura.

Se crediamo nell'importanza dell'innovazione, infatti, è perché pensiamo che non ci siano piccole cose di poca importanza.

L'etichetta di una lattina di pomodori pelati, quella di un riba per gatti o quella di un'acqua minerale, un catalogo o un quotidiano, un magazine o un volantino con le offerte della settimana del supermercato, tutto va pensato in grande.

È come conseguenza di questa visione che i nostri prodotti sono arrivati in 10 paesi nel mondo, che il livello di fidelizzazione dei nostri clienti è al 90% o che il nostro fatturato si è triplicato.

Perché la grandezza è qualcosa che si crea guardando verso l'alto. Mai dall'alto in basso.

AGB

B
artigraficheboccia.it

A DIFFERENT IMPRINTING.

ARTI GRAFICHE BOCCIA - SALERNO | ROMA | MILANO | PARIS | LONDON | LAUSANNE

CONTACT

Via Tiburina Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno (SA) (ITALY)

Tel. +39098382317 - Fax +39098771017

www.artigraficheboccia.com - info@artigraficheboccia.com

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP GAMES!

Acquistando una copia di Giochi per il Mio Computer TOP GAMES, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio. Allegate a questo numero di GMC TOP GAMES trovate *Nail'd*, un gioco di guida arcade che fa della spettacolarità e dello sprezzo per le leggi fisiche i propri punti di forza. Preparatevi ad affrontare adrenaliniche corse a bordo di quad e moto da cross, mettendo alla prova il vostro sangue freddo lanciandovi in balzi chilometrici, lungo circuiti simili a folli ottovolanti naturali!



Per seguirvi sul nostro Blog, aprire il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrare questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

GMCEDITORIALE

Nessuna crisi di ruolo



Non abbiamo mai nascosto la nostra passione per i giochi di ruolo, fossero su PC o da affrontare con dadini, matite e schede del personaggio attorno a un tavolo. Il rischio, semmai, è sempre stato quello di non trasformare ogni gioco in un GdR, vestendo i panni di un pilota della Seconda Guerra Mondiale in un simulatore di volo o quelli di un generale al comando delle sue armate in uno strategico o, ancora, impugnando un'arma a caso nello sparafuoco del momento.

C'è chi obietterà tirando in ballo questioni legate a statistiche, caratteristiche e abilità, ma perché guastare la bellezza del "facciamo che ero..." con fredde questioni matematiche? Un po' come quando l'eroe arriva malconco a poter vibrare il colpo di grazia sul nemico finale, e un tiro di dado sfortunato vanifica tutta la poesia, trasformandolo nell'ennesimo tapino "asfaltato" dal drago. Certo, la questione è dibattuta da fior fior di naviganti esperti forti dei loro bizantinismi, ma in certi casi, lasciatelo dire, il calcolo spietato andrebbe sacrificato sull'altare della leggenda.

Comunque la si veda, per chi ama i GdR fantasy su computer è un momento d'oro: dopo *The Witcher 2*, l'apoteosi di *Skyrim* e la pubblicazione del suo Creation Kit per la gioia dei modder, chiedere di più sarebbe sembrato eccessivo. E invece, ecco apparire, non certo inatteso, *Kingdoms of Amalur: Reckoning*. I nostri al lavoro su questo titolo di EA sono di grande richiamo e c'è stato un periodo in

cui il capolavoro sembrava dato per scontato. Come sanno i nostri lettori più affezionati, però, non prestiamo troppa fede ai canti delle sirene e, a un primo assaggio, *Reckoning* ci era parso un gioco dagli ingredienti di qualità, ma che rischiavano di dar vita a un cocktail dal gusto poco chiaro. Niente di più sbagliato: leggendo la recensione fiume di Fabio Bortolotti, scoprirete che *Kingdoms of Amalur: Reckoning* ha classe da vendere e ci auguriamo rappresenti il primo nato di una serie con il coraggio di osare. In futuro.

Se poi scrutiamo l'orizzonte, possiamo vedere le vele di *Risen 2*, il promettente GdR a sfondo piratesco/fantastico di Piranha Bytes che avanza con il vento in poppa, come leggerete nella nostra anteprima.

Mentre altri titoli cattureranno la vostra attenzione (l'ultimo sguardo su *Mass Effect 3* prima della recensione, per esempio, o la prova del tenebroso *The Darkness II*, solo per citarne alcuni), ci teniamo a segnalarvi lo speciale dedicato a *Total War: Shogun 2*.

Il Tramonto Dei Samurai, scritto dal nostro Claudio Chianese. L'espansione stand-alone per *Shogun 2*, a opera dei maestri di Creative Assembly, fotografa un periodo molto peculiare della storia giapponese: il passaggio dalla katana e dall'arco dei samurai alla devastante potenza di fuoco della mitragliatrice, uno scontro di etica oltre che di arte della guerra.

Infine, assecondando le curiosità di molti, abbiamo analizzato la promessa del gioco in streaming rappresentata da OnLive. Volere sapere se è venuto il momento di dire addio al PC potenti per divertirsi alla grande? Correte a pagina 52 o le scoprirete.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

**QUESTO MESE,
CON L'EDIZIONE
DVD DI GMC
IL GIOCO COMPLETO
NAIL'D**

www.gamesvillage.it



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in gioco**, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI). Oppure, inviate una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in gioco (per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulu trucchi e giochi impossibili)
botta@risposta@sprea.it

Schermo Blu (per spiegare a Quexed i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 94 e all'indirizzo **www.gamesvillage.it**

dal Forum di
GAMESVILLAGE.IT

L'IMBARAZZO DELLA SCELTA

Il nostro amico Babboladog ha approfittato del Canale "Mondo Computer" per lanciare un quesito di una certa importanza "Migliori giochi per PC dal 2006 a questa parte": Da poco ho preso il PC nuovo. Visto che l'altro era una cosa oscura e mi sono perso praticamente tutti i giochi con grafica abbastanza spinta dal 2007 a oggi, volevo sapere quali sono, secondo voi, i titoli che devo assolutamente giocare. Principalmente, mi interessa il genere sparatutto/spazio, ma qualsiasi cosa va bene. Il primo a dare dei consigli per gli acquisti è **The Borecraker**: I due **Dead Space**, i due **Moss Effect**, i due **Cyris**, **Deus Ex: Human Revolution**, **Rage**, **The Elder Scrolls V: Skyrim**, **Saint Row: The Third**, **Batman: Arkham Asylum** e **Batman: Arkham City** e per finire **Transformers: La guerra per Cybertron**. Questi sono quelli che mi vengono in mente per ora. Be', diciamo che per un po' Babboladog è a posto. Se, però, dovesse avere le scorte, può procedere con i suggerimenti di Babboladog: **Portal 2**, **G.I. Joe: The Snake Game**, **Borderlands**, **Prototype**, **GTA IV** e **Sanctuary**. E come dice Allucinato: Mettiamoci anche **FIFA 12** per avere almeno uno sportivo.

La POSTA in gioco



IN DIMENTICATI DI CANTINA

Il maglione giallo Tinto visto attraverso gli occhi di un bambino: impossibile pensare a qualcosa di più tenero.

una banderuola al vento; su di essa le lettere che lessi mi trinsero il cuore in una morsa: Quokel E un terremoto, in effetti, si abbatté su di me. Il tutto nel passato fu inevitabile. Lo sguardo curioso di mio figlio e la voglia del tutto personale di ripercorrere quelle tappe che hanno scandito la mia esperienza videoludica s'impoverì con prepotenza. Mancava ancora un'ora abbandonando al pranzo scottici la porta della cantina, accesi con un clic-clac meccanico la lampada che penzolava dal soffitto,

stesi un plaid sul pavimento freddo del locale e, a gambe incrociate, trovai la posizione più comoda per raccontare la vicenda che emergeva da quello scatolone. Mio figlio, seduto di fronte a me, guardava con aria sognante le mille custodie colorate. Non è semplice scrivere una storia che ripercorre le tappe fondamentali della mia esperienza videoludica, nata negli Anni '80, passando da una faticosa attenzione nella scelta dei prodotti sino all'abuso, spesso eccessivo, di giochi nemmeno consumati, per giungere poi agli ultimi anni dove un maglione e un consapevole utilizzo ha garantito un divertimento più completo, più pieno. Tutto iniziò quando acquistai il Commodore 64, spinto da un certo senso di gelosia nei confronti di amici già in possesso della "fantomatica" macchina. Pur essendo una novità quasi assoluta, non guardavo a quello strumento di gioco come a un'alternativa valida a giochi più creativi: figure, soldati, partite a calcetto nel vicino oratorio, nascondino o sparvieri con gli amici della via rimanevano un punto di riferimento. Tuttavia, la voglia di adeguarmi a chi già lo possedeva mi spinse a chiederlo con una certa insistenza ai miei genitori;



Quando "per sempre" dura poco

Gentile Nemesis, vorrei portare alla tua attenzione una vicenda piuttosto singolare in cui potrebbero incappare eventuali videogiochi, se non avvertiti. Come saprai, EA ha lanciato qualche tempo fa **Battlefield Play4ever**, uno sparatutto online che si muove sul filone classico della meccanica di gioco della serie strizzando l'occhio soprattutto a **BF 2**, dal quale prende molte delle mappe. Il gioco è gratuito e si può potenziare il proprio soldato acquistando (con soldi veri) personalizzazioni e armi. Alcune di queste armi possono essere acquistate per un giorno, per 30 giorni oppure "per sempre". Naturalmente, maggiore è la durata, più costa acquistare l'oggetto. Ebbene, il 70 dicembre 2011, EA, con la scusa di bilanciare meglio il gioco, ha eliminato le armi di tipo "Veteran" sostituendole con altre più impresse e meno efficaci. Adesso non voglio entrare nel dettaglio del bilanciamento del gioco. Quello che so è che io e molti altri giocatori abbiamo pagato soldi veri per acquistare un prodotto che aveva una descrizione e delle caratteristiche. Abbiamo visto tutto quello che c'era in vendita, abbiamo valutato tutte le possibilità e, alla fine, abbiamo scelto un determinato prodotto in base alle sue caratteristiche (numero di proiettili del caricatore,

precisione, rinculo, eccetera) così come si sceglie un abito o un'automobile. E abbiamo pagato per quel prodotto e non per un altro. Nel mio caso, a distanza di 10 giorni, EA mi ha sostituito il fucile che avevo acquistato "per sempre" con un altro, obbligandomi quindi a dover comprare i vostri soldi così. E poi c'è chi si lamenta se un gioco completo costa sessanta euro... Comunque, patetico a parte: il comportamento di EA non sembrerebbe corretto neanche a me. Se l'intento era legato a una questione di bilanciamento, allora perché permettere comunque di migliorare l'arma con potenziamenti aggiuntivi? Sarebbe stato più corretto offrire a chi aveva già acquistato la versione "Veteran" dei potenziamenti gratuiti capaci di riportare la nuova arma ai livelli iniziali. Bisognerebbe, però, conoscere l'intera situazione e i motivi reali che hanno spinto Electronic Arts a compiere tale scelta.

parlato: affrontare l'argomento con una buona dose di coscienza, perché farsi prendere la mano è facilissimo e ragazzi, davvero, non è proprio il caso di svenare con i vostri soldi così. E poi c'è chi si lamenta se un gioco completo costa sessanta euro... Comunque, patetico a parte: il comportamento di EA non sembrerebbe corretto neanche a me. Se l'intento era legato a una questione di bilanciamento, allora perché permettere comunque di migliorare l'arma con potenziamenti aggiuntivi? Sarebbe stato più corretto offrire a chi aveva già acquistato la versione "Veteran" dei potenziamenti gratuiti capaci di riportare la nuova arma ai livelli iniziali. Bisognerebbe, però, conoscere l'intera situazione e i motivi reali che hanno spinto Electronic Arts a compiere tale scelta.



La scelta del gioco "gratuito" si celava spesso dietro agguati e abilità da pagare in denaro saggio.

"Mamma, ma giocare anche tu a Bolle Bolle?"

In DIMENTICATI DI CANTINA - Roberto G.

dal Forum di
GAMESVILLAGE.IT

I TEMPI CHE FURONO

Proseguiamo con l'esplorazione del Canale "Mondo Computer" per scoprire un Thread dedicato ai tempi che furono. Lo ha aperto BOSE e si intitola "Quoke 2 capolavoro": Sto rievocando il mitico Quoke 2 e mi tornano alla mente le magie che 15 anni fa vedevo con occhi di bimbo. Mai gioco mi aveva scioccato tanto: nemici maciullati in gibs 3D, animazioni realistiche con i cattivi che una volta colpiti si agitano dal dolore o cercano di spararti da terra con le ultime forze, level design creativo e con molti livelli spin-off, armi potentissime (qui l'introduzione del Railgun con l'originale getto a spirale, poi mutato in Q3 in un anonimo laser cilindrico), longevità enorme. Giocato ora, fa ancora la parte del leone. Voi che parlati avete? Mentre ci assuegiavo la lacrimosa nostalgia, sentiamo come la vede **paazbaki2**: Uno dei primi giochi che ricordo di aver completato da piccolo, insieme a Doom, non so perché, ma adoravo la pistola base, quella con i colpi infiniti. C'erano diverse vie e il level design era molto interessante e imprevedibile... Questo e poco altro, sono passati tantissimi anni. Condivido in parte il tono nostalgico, ma ho adorato anche sparatutto recenti (il solito **Half-Life 2**, **Doom 3**, **Painkiller**, il primo **Modern Warfare** e **Prey**), ma difficilmente è da un po' che non ci sono shooter puni che mi lascino qualcosa.

IN BREVE

Un caso a tutta la redazione di GMC? Solvo come risposta a Basilin, il lettore che nel numero di dicembre 2011 parlava di un possibile scanner facciale per collegarsi a un server. Non sapevo che stava riassumendo, quasi, il contenuto del mio romanzo "The Genetic Scanner - Revision 3.0", di cui vi pregio di fargli pervenire la copia che ho allegata. Basta leggere con i suoi compagni di classe. Se desiderasse la versione stampata, potrà andare nel mio spazio online **www.kulu.com/cavolo**. Nel libro mi sono firmato John Little Horn. Il libro parla del progetto di uno scanner che serve a leggere e riscrivere il DNA delle persone. Inoltre, è presente il mio alter ego

dappima rezzo a concedermi questo sfizio, di certo costoso se paragonato a regali più umili, si converteva infine nel regalino la prima console. Il montito dei miei genitori era chiaro: "Un computer non solo per giocare". A quel tempo, del resto, l'idea di un computer come strumento di gioco era ancora acerba. Risposi con un "sì" poco convinto, intendo in un'ora mio l'impiego che avrei riservato a quella macchina: l'espressione sul mio volto nascondeva una bugia, mio padre se ne accorse, con un sorriso e una pacca sulla spalla diventò mio complice. Difficilmente scorderò la schermata iniziale del Commodore 64, quelle strisce bianche su sfondo azzurro, il cursore lampeggiante, il grosso trasformatore sempre troppo caldo, il registratore di cassette perfettamente diletta la tastiera color panna su cui mossi i primi passi (o meglio, pigiai i primi tasti) [...]. Abbandonai ben presto, però, la strada del centro specializzato per spostarmi verso una nuova frontiera, sicuramente molto meno onerosa: l'acquisto di nuovi titoli in edicola. Con una spesa di circa 10.000 lire, si comprava una cassetta che

"EA mi ha sostituito il fucile che avevo acquistato"

di Giuseppe "pap' sempre" d'Avola - *Scienze & Cultura*

conteneva da dieci a venti titoli, quantificandosi in presenza di almeno quattro/cinque giochi di buon livello, un guadagno in termini di divertimento che non aveva eguali a fronte del singolo titolo acquistabile presso centri specializzati con una spesa di 30.000/40.000 lire. Tuttavia, l'evento che segnò in modo inequivocabile quei momenti si verificò nel Natale del '98. Un giorno, vidi in edicola un'eccezionale offerta: 8 cassette, 100 titoli a 40.000 lire. Tra i giochi presenti come non ricordare *Wonder Boy* (che conoscevo col nome di *Tarzanino*), *Bubble Bobble*, *Ghosts'n Goblins*, *Marines*, *Pit Stop*, *Sea Control* *Sai*, solo per citarne alcuni. La compra che mancava ancora qualche mese a Natale. Nascosi la confezione in un angolo dell'armadio e pazientemente cullai quel tesoro sino alla festività successiva: non fu semplice soffocare la voglia di giocare subito. [...] Era veramente arduo rimanere al passo col progresso tecnologico. Pochi mesi dopo aver acquistato il Commodore 64, già usavo il Commodore 128, in breve i primi

PC fecero la loro comparsa sul mercato. [...] Seguendo l'esempio degli acquisti mirati dei giochi, scelsi con cura il primo PC. I primi titoli degni di nota furono alcune avventure grafiche, le cui scatole ingombranti occuparono per molti anni gli scaffali della mia cantina, ma fu un titolo acquistato quasi strategicamente che si rivelò particolarmente. La *Taverna degli Avventure* a segnare l'inizio della nuova era: *The Elder Scrolls: Daggerfall*. [...] *Daggerfall* può essere, a buon titolo, considerato il primo miliardo dei giochi su PC, almeno per quanto mi riguarda. Sulle ali dell'entusiasmo, decisi di andare oltre, puntai al titolo che tutti bramavano. Ormai tendevo a qualcosa di più. Sapevo, o meglio, immaginavo le potenzialità del PC: potevo permettermi qualcosa che sfruttasse appieno le sue caratteristiche, un gioco che decretasse il tramonto definitivo del 2D, in grado di portarmi verso una sorta di intrattenimento definitivo. Erano gli anni di Tomi Fidler, Lars Croft, l'eroina agile e pettorata della serie, era dappertutto: sulle riviste, sui manifesti in città, in TV e fra i discorsi dei miei amici. Non avevo alternative, in fondo non le volevo, era lei che cercavo, ma almeno non ero il solo. [...] Fu superciliosa e mi mossi con ritardo: ricordo quella mattina di dicembre di tanti anni fa, setacciai almeno quattro negozi, ma *Tomb Raider* era esaurito. Disperazione viene una perla, matura su *Football Manager* (all'epoca *Squada*) e fu l'inizio di argomenti notturni. [...] Pirateria. Argomento scottante in cui, più o meno, tutti ci siamo imbattuti. Può darsi abbia seguito la massa, ma non ho scorto in fronte "soldati", se potessi acquistare un titolo a un quarto del prezzo normale perché non farlo? Cominciai a cavalcare quell'onda. Ognuno di noi, in fondo, aveva un amico vicino che scaricava e masterizzava, che scaricava e masterizzava. [...] Giunsi a prendere anche dieci titoli al mese, ma ben presto crollai: su me stesso incominciò la mancanza di tempo, di gestione più di due/tre al mese. Era lussuria. È superciliosa. Scelsi la quarta al posto della qualità, bramavo il titolo successivo ancora prima di finire l'ultimo, mi sentivo peccatore, ma continuavo a peccare. Poi, un giorno come un altro, la gestione la notai che fu, il mio errore, era stato "scelto". Finì la buona fortuna: fu un belcane (non certo per il mio amico), ma tornai su livelli più accettabili, di gestione e di morale. La passione,

Tuttavia, il primo amore non si scorda mai e, prendetelo come pare del tutto personale, uno strategico che si rispetti deve essere gustato con calma, con una tazza di caffè fumante accanto alla tastiera, senza la frenesia di dover mostrare amate o unità sul video prima del computer: lo strategico, per eccellenza, deve essere a turni e Sid Meier lo aveva capito. Intanto, il tempo passava inesorabile. Furono anni di grandi passioni, davanti allo schermo ma anche tra amici e amiche, c'era la passione videoludica e quella più genuina che si consumava in modo silenzioso. Nei pomeriggi trascorsi davanti al monitor, tra omni virtuali che rincorrevano palloni e astronauti alieni in lotta tra loro, si vivevano i primi amori, le parole non dette, i segreti che solo alcuni saggi rubati potevano rivelare. Al cospetto dello schermo e delle immagini grafiche sempre più perfette, i miei amici erano incapaci di dichiararsi a mia sorella, a me capitava lo stesso con le loro e così, con la sua laurea decise di tracciare pomeriggi in mia compagnia, ci contorcevamo un joystick, incrociando di tanto in tanto lo sguardo cercato. Cambiando PC giunsero nuovi titoli e, in breve, la serie *FIFA di EA SPORTS* si affermò come il titolo di riferimento: era il 1996. [...] Trascorsi pomeriggi e serate intere con *FIFA*, ma l'influenza di *Civilization* colse anche lì: caddi come una perla matura su *Football Manager* (all'epoca *Squada*) e fu l'inizio di argomenti notturni. [...] Pirateria. Argomento scottante in cui, più o meno, tutti ci siamo imbattuti. Può darsi abbia seguito la massa, ma non ho scorto in fronte "soldati", se potessi acquistare un titolo a un quarto del prezzo normale perché non farlo? Cominciai a cavalcare quell'onda. Ognuno di noi, in fondo, aveva un amico vicino che scaricava e masterizzava, che scaricava e masterizzava. [...] Giunsi a prendere anche dieci titoli al mese, ma ben presto crollai: su me stesso incominciò la mancanza di tempo, di gestione più di due/tre al mese. Era lussuria. È superciliosa. Scelsi la quarta al posto della qualità, bramavo il titolo successivo ancora prima di finire l'ultimo, mi sentivo peccatore, ma continuavo a peccare. Poi, un giorno come un altro, la gestione la notai che fu, il mio errore, era stato "scelto". Finì la buona fortuna: fu un belcane (non certo per il mio amico), ma tornai su livelli più accettabili, di gestione e di morale. La passione,



IN DIMENTICATI IN CANTINA
Volevo provare anche mi Daggerfall Dal 2009 il gioco è diventato in vendita su eBay

IN BREVE

nerd, che gestisce la rete server di protezione dei progetti scientifici. Comunque, qualcuno ruberà il progetto della Revision 2.0, con lo scopo di far del music-album per i Toran. Il Dottore, la protagonista femminile, svilupperà la Revision 3.0 con cui il nostro genere sarà salvato. Una curiosità: una quindicina di anni fa, quando ancora andavo a scuola, in un numero di *GMC* trovai alcuni racconti scritti dai lettori e ciò mi spinse a scrivere delle storie (già scrivevo musical). Uno di quei racconti aveva un'ambientazione medievale e alla fine del racconto si leggeva che il protagonista si staccava dal computer e metteva in mano il videogioco medievale. Era fenomenale! Così, ho scritto anch'io un racconto basato sui videogiochi: "Il Mostro del video". Il mio è tratto da un breve thriller, basato sulla triste storia di Una Bomber, che ho quasi vissuto di persona, poiché ho abitato per 23 anni a Portogruaro (TV), una delle località più colpite dal mostro. Anche questo racconto si può trovare nel mio sito, all'interno di una raccolta di racconti.

Giorlivo

dalla combinazione di tasti sulla tastiera al settaggio della grafica sino a Mod. Anche se sulla console non avviene, almeno non per ora, chissà mai dove ci porterà la tecnologia, se penso che solo vent'anni fa Internet era sconosciuto... La console è immediata, diretta, infila il DVD e boom... ecco il gioco, i suoi controller sono sempre più interattivi, anzi addirittura non ci sono più, noi siamo il controller: come può competere il vecchio caro personal computer? Solo il futuro potrà rispondere a questa domanda. Intanto, mio figlio mi ha ascoltato con interesse e questo mi basta, ha chiesto di quella e di quell'altra copertina, lui che sta crescendo a Mario Kart e Wii. Nei suoi occhi, però, brillava qualcosa, una luce che credo di conoscere e la sera, a tavola, ha fatto una domanda a sua madre, parole che mi hanno stretto il cuore in

quella vera, dovrebbe essere un po' sofferta. Se è troppo facile, smarrisce la fiamma ardente che l'alimenta: col tempo lo capii. Che tufo nel passato. In fondo, ho raccontato a mio figlio quello che sono stato. Quanto tempo ho dedicato ai videogiochi? Troppo, forse, eppure ancora oggi, appena ho un momento libero, tra il lavoro e la famiglia, tra i figli e impegni vari, eccomi ancora seduto alla mia postazione videoludica. Sono maturo, lo posso dire. Non compro molti giochi. Il scelpo con cura come un tempo, il sfruttamento, mi compiacio anche della grafica che ha raggiunto livelli quasi da film, talvolta mi cimento negli sparatutto, che fra trama e leggi fisiche sono dei veri e propri

gioielli ("l'Orange Box" di Valve fa parte della mia collezione di libri e DVD), ma gli strategici rimangono il mio genere preferito. Sono nostalgico, lo riconosco, ma sono anche pragmatico e non potevo tenere quello scatolone zeppo di CD e DVD ancora per molto. Ho scelto, allora, alcuni titoli, li ho riuniti letteralmente dalla cantina per portarli in casa, dargli una ripulita e trovarli un posto come si fa con i capolavori nei musei: *Civilization* e *Daggerfall*, *Syberia*, *Age of Empires* e *Quake*. Faccio parte dell'ultima generazione di giocatori di PC? Può darsi. Credo che il futuro dei videogiochi sia la console: lo dico con amarezza, perché chi gioca su PC, in fondo, cerca l'illusione di un controllo sulla macchina,

Quando si dice "che coincidenza"!! Saranno lieti di inoltrare il tuo romanzo a Raitelli e ti invierò la fotocopia richiesta tramite e-mail qualora fossi interessato a leggerlo. Anzi, magari potrebbe persino decidere di procurarsi la versione stampata che invierò in un tuo sito. Grazie per la segnalazione, Giorlivo. È in bocca al lupo per la tua carriera di scrittore: siamo felici di aver in qualche modo contribuito a far emergere in te questa vena artistica.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Perché, come scrive Lucio nel suo Thread, "i videogame costano così tanto"? Gli ragazzi MI stanno chiedendo come mai i prodotti videoludici (soprattutto quelli console) vengono spesso a costare 50/60 o anche 90 euro? Rispetto, magari, ad altri prodotti d'intrattenimento, come per esempio i film? Eppure, il costo di produzione tra un film e un videogame non è molto diverso (anzi, talvolta, i film vengono a costare molto di più). Toglietemi queste curiosità. Adam Varkop apre la discussione: 90 euro? Ma quali? Detto ciò, gravitano tanti costi accessori intorno ai videogiochi nel Bel Paese. Non mi spiego altrimenti come, prendendoli dall'estero, arrivino a costare anche il 40% in meno. Continuo *Backlog 1.2*: Molto incide l'IVA applicata in Italia; nel Regno Unito, un gioco nuovo per console non costa più di 40 euro. Per quanto riguarda i film, il concetto è un altro: tra cinema, televisione e pirateria molto più alla portata di tutti rispetto a quella del mondo videoludico, i motivi che giustificano i prezzi bassi sono moltissimi. Però, a sentire *gomastrer*: Se pensi che i giochi del Super Nintendo costavano, una ventina d'anni fa, 100/150.000 lire, credo che i videogame siano tra le poche cose che sono crollate di prezzo. Su Steam, durante i saldi, trovi titoli AAA a 10 euro. Non mi pare che il costo dei videogiochi sia così eccessivo.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

PROVARCI NON COSTA NULLA

RAVEN, 2 ha aperto, nel Canale "Mondo Computer", il Thread "A call for communication Half-Life 3". Non sapendo se postare nella discussione riguardo le offerte Steam o in quella inerente i saldi, ho pensato di aprirne una nuova qui. Girando sia nel Forum sia sul sito di GamesVillage.it, non ho trovato nulla a riguardo, quindi volevo informare coloro che non fossero soliti bazzicare Steam, che è nato un gruppo - A Call for Communication (Half-Life) - con lo scopo di far sì che Valve esca almeno in minima parte dal silenzio che aleggia intorno allo sviluppo di HL:EP3/HL3. Con tale comunicato non si vuole mettere alcuna fretta a Valve: se ha bisogno di 10 anni per terminare il 2° non va bene, ma che dica qualcosa in merito, come ha sempre fatto per la community di Left 4 Dead o Portal. C'è qualcuno che ha le idee chiare in proposito, tipo *Lucio*? Tanto non servirà. Vero, ma tentare non costa nulla...

"I videogiochi sono la più grande scoperta dell'uomo dopo il fuoco!"

Da Al di là del gioco - Marco

GMC su Facebook

GMC si avvia su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

una morsa: "Mamma, ma giocavi anche tu a Bolle Bolle?"

Roberto B.

Degli oltre 18.000 caratteri della tua mail, caro Roberto, ho avuto la presunzione di estrarre i passaggi che ho ritenuto essere i più importanti. Perdonami, ma il testo integrale avrebbe praticamente occupato tutte le pagine dedicate al tuo mail. Dici di aver dedicato molto, forse troppo tempo ai videogiochi, ma quel tempo è stato utile per permetterti di condividere (attraverso la narrazione, appunto) una parte importante della tua vita con tuo figlio che, se non ho capito male, ha covato la fatidica domanda finale dall'ora di pranzo alla cena. Chissà quante storie fantastiche avrà immaginato, nel frattempo, basandosi su quello che gli hai narrato! Un bacio a entrambi.

AL DI LÀ DEL GIOCO

Cara Nemesis, è da quattro anni che vi segue e vi regala complimenti e

ringraziarvi per il magnifico lavoro svolto con la rivista. Ma non è per questo che ti scrivo. I videogiochi vengono visti da molte persone (anche se stanno diventando ormai una minoranza) come male e non come forma d'intrattenimento e di creatività. Un aspetto fantastico dei videogiochi è la trama: pensiamo quanto si fa fatto riflettere a come ci ha posto davanti a scelte difficili quella di *The Witcher* (ma anche quella di *Mass Effect*). Trama che, spesso, ci ha messo in gioco, obbligandoci a imporsi delle priorità e a sviluppare un pensiero autonomo. Ma non sono solo i grandi GDR a toccarci così nel profondo. Giocando a *Spiral Knights*, per esempio, mi sono trovato a fare un dungeon con un ragazzo russo. Prima di iniziare, ci siamo salutati e, visto che ci conoscevo da un po', all'avvio, dopo, il primo bip d'accensione, ne sento un altro. Poi arriva, durante la fase di caricamento, la solita finestra che permette di salvare la partita. Ma qui si blocca tutto e non posso più effettuare alcuna azione. La scheda madre è una G31T-M2. Che sia un problema di aggiornamento di quest'ultima? **Master94ga** parte diretto con due domande: Hai messo l'ultimo BIOS? Il processore funziona? Seguite a ruota da una terza parte da *BlackCat*: Hai fatto un reset del BIOS? Evikenevvi ammette di non aver fatto: Nulla del genere. Non sapevo che si dovesse fare. Dal 2007, anno di acquisto, ho formato il BIOS solo due volte. Tre giorni fa, ho cambiato la scheda grafica che funziona alla perfezione. Il BIOS penso non sia mai stato toccato. Mi indicate come procedere? Detto, fatto. Grazie a floggi. Vai sul sito del produttore della scheda madre, trova la tua nella sezione download/support e poi scegli l'ultima versione disponibile del BIOS. Scarichi e crei un disco d'avvio con sopra il BIOS in questione. Altrimenti, torni al vecchio processore, scarichi e, con un programma del produttore, dovresti riuscire ad aggiornare il BIOS senza floppy.

Quanto entusiasmo, Marco! Dai, dopo il gioco mettiamoci almeno la ruota, prima dei videogiochi! Scherzi a parte, mi fa piacere che anche attraverso un hobby da alcuni considerato alienante, se non addirittura nemico della socialità, tu abbia trovato uno spunto per riflettere che ti ha emotivamente avvicinato a un ragazzo che abita così distante da te. Come potrebbe sembrarti una cosa da poco? Ti abbraccio.

Marco

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

TRASFERIMENTO FILE

Passiamo ora a esplorare i Canali che trattano di ciò che i videogiochi fa girare, ossia il computer. Il Forum di GamesVillage.it mette a disposizione degli utenti "Hardware - Discussioni generali" ed è proprio qui che *ioe1bkhtaxm* ha aperto il **Thread** "è possibile trasferire le file da un PC all'altro collegandoli con un cavo?" : Non si può, vero, trasferire le file da un PC all'altro collegandoli con un cavo USB o Ethernet? Non esiste un cavo apposito da acquistare per fare questa cosa? Il primo ad aiutare *ioe1bkhtaxm* è **tumizz**: Un cavo Ethernet è sufficiente. Se i PC non sono troppo vecchi, va bene un cavo qualsiasi, altrimenti ne serve uno incrociato. Partecipa anche **Whiteblake**. Certamente puoi usare un cavo Ethernet, lo spostoi le file da un PC all'altro collegandoli entrambi al router. È anche possibile farlo collegandoli direttamente uno all'altro senza il router in mezzo. Vero, ma come sottolineo **medozzo**: Se non c'è un router in mezzo, bisogna impostare a mano degli IP coerenti? L'autosensing su router è sempre più diffuso, ma decisamente andrei con un cavo incrociato per togliermi ogni dubbio in tal senso.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

FLOPPY DISC A CHIP

Quando sorge un problema hardware, basta fare un salto sul Forum di GamesVillage.it. Per trovare le soluzioni del caso, interrogando gli esperti. Lo ha fatto Evikenevvi, che nel Canale "Hardware - Problemi tecnici e consigli per gli acquisti" ha aperto un **Thread** "Problema avvio PC dopo cambio processore". Ragazzi, ho acquistato un Intel E5700 per sostituire l'E4500. Ho installato correttamente il nuovo processore, ma all'avvio, dopo, il primo bip d'accensione, ne sento un altro. Poi arriva, durante la fase di caricamento, la solita finestra che permette di salvare la partita. Ma qui si blocca tutto e non posso più effettuare alcuna azione. La scheda madre è una G31T-M2. Che sia un problema di aggiornamento di quest'ultima? **Master94ga** parte diretto con due domande: Hai messo l'ultimo BIOS? Il processore funziona? Seguite a ruota da una terza parte da *BlackCat*: Hai fatto un reset del BIOS? Evikenevvi ammette di non aver fatto: Nulla del genere. Non sapevo che si dovesse fare. Dal 2007, anno di acquisto, ho formato il BIOS solo due volte. Tre giorni fa, ho cambiato la scheda grafica che funziona alla perfezione. Il BIOS penso non sia mai stato toccato. Mi indicate come procedere? Detto, fatto. Grazie a floggi. Vai sul sito del produttore della scheda madre, trova la tua nella sezione download/support e poi scegli l'ultima versione disponibile del BIOS. Scarichi e crei un disco d'avvio con sopra il BIOS in questione. Altrimenti, torni al vecchio processore, scarichi e, con un programma del produttore, dovresti riuscire ad aggiornare il BIOS senza floppy.

GIOCHI COMPUTER

Redattori Per Gioco King's Bounty Armored Princess

NON è passato tanto tempo dall'ultimo capitolo della saga *King's Bounty*, ma *FX Interactive* ne ha già lanciato un altro, ancora più bello, ancora più interessante e divertente.

La storia di *King's Bounty Armored Princess* è legata al precedente episodio: dopo la sconfitta di Baal, signore dei male, la principessa Amelie (che è ora diventata un'adolescente) intraprende il suo viaggio nelle terre di Teana alla ricerca del valoroso cavaliere Bill Gilbert. La missione principale assegnata nell'isola di Debr dal Re Frederick in tutto il gioco è una sola: recuperare le gemme degli dei di Teana per poi invocarli. Baal è tornato più forte che mai e più agguerrito rispetto al passato: bisognerà avere un esercito ben preparato e numeroso per sconfiggerlo. *King's Bounty Armored Princess* presenta interessanti novità, tanto per cominciare il nostro cavaliere che nel precedente capitolo camminava soltanto, è capace

di volare (e accorciare, così, i tempi del viaggio) e per sbloccare terre bisognerà lottare per delle carte nautiche che indicheranno le rotte necessarie a raggiungerle. L'aspetto estetico risulta abbastanza gradevole, e per chi possiede degli occhiali 3D è prevista la possibilità di attivare la visualizzazione tridimensionale. Questo fattore fa guadagnare qualche punto alla grafica, che può contare anche su texture di buona fattura. Lo stile di combattimento è analogo al precedente capitolo e, per rendere le cose leggermente più facili, fin dall'inizio del gioco possiamo scegliere un draghetto che ci aiuterà in tutto il cammino. Naturalmente, quest'avanzata di livello e sbloccare alcune abilità che andranno via via migliorando. Il gioco è abbastanza lungo, infatti dedicheremo alla missione principale circa sessanta ore; gli appassionati e i più spericolati che vogliono approfondire la questione si dedicheranno anche alle

missioni secondarie, che innalzano la longevità del titolo fino alla durata di circa un centinaio di ore. Per combattere seriamente con i nemici, è consigliabile impostare il livello avanzato, dato che a difficoltà bassa e media gli avversari si fanno sorprendere facilmente. Le truppe sono le stesse che abbiamo imparato a conoscere dal precedente episodio, ma appaiono più forti e gli unici nemici non sono una piacevole aggiunta, che da un tocco "oscuro" al gioco. Gradata anche l'idea di inserire nella confezione una mappa del mondo di Teana e i guardiani che dovremo sconfiggere. La serie di *King's Bounty* ripropone lo stile di gioco di *Might and Magic* e questo secondo capitolo sarà emozionante per tutti gli appassionati di giochi di ruolo.

Questa lettera si aggiudica il gioco LEGO Harry Potter: Anni 5-7

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscito a rispondere in questa pagina, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi numeri. In questo momento, in occasione di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

84_sombra
Fabbio
fio3
Jakov97
Jakub996
Kark
Lance
Mauri
Maggiolo94
Samuele
Sara
Tiberto

Come accedere al cellulare ai contenuti speciali di GMC

Al centro della pagina c'è un menu con i contenuti speciali di GMC. Per accedere ai contenuti speciali di GMC, basta cliccare sul link "Contenuti speciali" e accedere alla pagina corrispondente.

Al centro della pagina c'è un menu con i contenuti speciali di GMC. Per accedere ai contenuti speciali di GMC, basta cliccare sul link "Contenuti speciali" e accedere alla pagina corrispondente.

Alex



King's Bounty Armored Princess è una rinascita senza trisargia a gioco di ruolo, e ha come protagonista una nera principessa guerriera.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi presentiamo che una vostra recensione verrà pubblicata nella pagina della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta nemesis@gp.it.

TUTTO SU PC, Xbox 360,
Wii, PS3, PSP, DS,
iPhone, iPad



TUTTO NUOVO!



GAMESVILLAGE.IT



ENTRA ANCHE TU NELLA
COMMUNITY ITALIANA
PIU' ATTIVA NEL MONDO
DEI VIDEOGIOCHI!

www.gamesvillage.it

IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO

WS, ANTEPRIME, APPROFONDIMENTI, RECENSIONI, PER ESSERE SEMPRE INFORMATO SU TUTTO!

SCOOP
prima occhiata

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

I "Fantasmi" stanno per tornare!

Sviluppatore Ubisoft Paris - **Genere** Sparatutto tattico in terza persona
CASA Ubisoft - **Internet** <http://ghostrecon.it/ub.com>

MODALITÀ GUNSMITH

Una delle novità di Ghost Recon: Future Soldier è rappresentata dalla modalità GunSmith, che permetterà di modificare nei dettagli ognuna delle 52 armi offerte dal gioco. Selezionando una o più parti aggiuntive tra le 49 disponibili, si creerà lo strumento d'offesa dei propri sogni (si parla di un milione di combinazioni possibili). Nella versione per Xbox 360, tramite il sensore Kinect, sarà consentito smontare le armi e modificarle (tramite il movimento delle mani); non sappiamo ancora se questa caratteristica verrà introdotta anche nella versione PC, ma dopo l'arrivo di Kinect per i nostri computer è ipotizzabile.

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER VI ESALTERÀ PERCHÉ:

- La campagna in cooperativa a quattro giocatori promette bene!
- La modalità GunSmith è un'ottima variazione sul tema.
- Si potrà combattere con un equipaggiamento tecnologicamente avanzato.
- Il multiplayer online d'annata infuocato.

È dal 2007 che non abbiamo un nuovo gioco dedicato al mondo di "Ghost Recon", e la coppia Tom Clancy's Ubisoft, dopo averci deliziato con l'ottimo *Advanced Warfighter 2*, sembrava aver messo in naftalina la celebre serie bellica dedicata ai "Fantasmi".

In seguito ad annunci e ritardi (lo sviluppo del gioco è iniziato nel 2009), finalmente Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier si appresta a diventare realtà. Per chi non conoscesse i "Fantasmi", facciamo un breve ripiegolo: si tratta di soldati d'élite (appartenenti alle forze speciali statunitensi) super addestrati e dotati di un equipaggiamento bellico tecnologicamente all'avanguardia, specializzati nel portare a termine missioni praticamente impossibili.

Dal titolo del gioco, poi, si evince come questo nuovo capitolo della serie sia ambientato in un prossimo futuro. Nei panni del sergente John Kozak, un nuovo membro della squadra Ghost, ci troveremo a guidare il team (composto da tre vecchie conoscenze) per eventare un complotto internazionale. I nostri "Fantasmi" combatteranno da una parte all'altra del Globo, in una classica visuale in terza persona, affrontando condizioni climatiche e terreni di battaglia completamente differenti: dal caldo africano fino al freddo polare, per otto spettacolari ambientazioni

"I NOSTRI FANTASMI COMBATTERANNO DA UNA PARTE ALL'ALTRA DEL GLOBO"

che fanno corollario a una campagna single player della durata di una decina d'ore. Una delle grandi novità portate in dote da Ghost Recon: Future Soldier è di poter affrontare la dozzina di missioni che compongono la storyline principale in cooperativa (fino a quattro giocatori), perché il titolo sviluppato da Ubisoft punta decisamente sul gioco di squadra: stiamo parlando di un'unità composta da quattro soldati armati fino ai denti e addestrati per fronteggiare un esercito intero. La necessità di mimetizzarsi e sfruttare in modo adeguato i ripari, così come la capacità di coordinare tempestivamente i movimenti tra i membri del team sono requisiti fondamentali per sopravvivere. Anche perché, in Ghost Recon: Future Soldier, morire è facile, indispensabile dall'equipaggiamento in dotazione.

Per quanto riguarda il comparto grafico, il titolo di Ubisoft sembra avere le carte in regola per regalare ai giocatori un'esperienza bellica di prim'ordine, così come il multiplayer online, che permetterà sfide fino a 16 partecipanti in un numero imprecisato di modalità di gioco. Queste ultime verranno svelate nei prossimi mesi: state con noi per saperne di più.

GIOCHI COMPUTER



■ In alcune situazioni, si potrà richiedere "l'aiuto da casa": grazie a droni da combattimento aerei e terrestri.



■ Il combattimento in corpo a corpo rivestirà un ruolo primario in questo episodio.



■ Mimetizzarsi non è mai stato così facile.



■ Grazie al "Cross-com", lo strumento tattico di squadra definitivo, si potranno coordinare gli attacchi.

ATTENDERE PIÙ?

La squadra Ghost sarà pronta a entrare in azione con il caldo estivo.

www.gamesvillage.it

SCOOP
DATA DI USCITA
ESTATE 2012

PROFESSIONE SVILUPPATORI

■ **Nome:** Ubisoft Paris
■ **Provenienza:** Francia
■ **Media carriera:** 1986
■ **Storia:** Lo studio francese del colosso Ubisoft ha sviluppato per PC titoli quali XIII e il prossimo Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier. Tra i giochi sviluppati per altre piattaforme videoludiche ottiamo diversi episodi della serie Rayman, Just Dance, Rayman Raving Rabbids e Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter.
■ **Il prossimo per:** XIII



Riscrivere le leggi della gravità, cavalcare con i leggendari Rohirrim, saltare da una piattaforma all'altra, gareggiare per l'oro olimpico e derapare a tutta velocità: vi piace come programma del mese?

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dal universo dei videogiochi

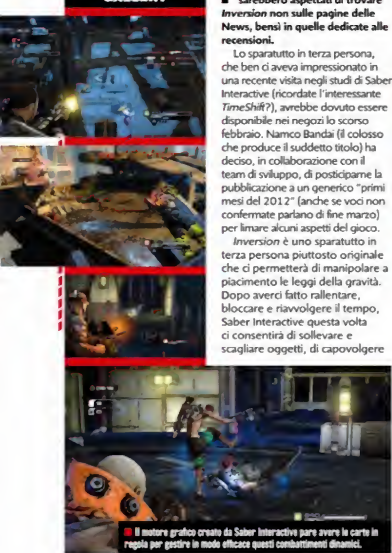
A cura di Raffaele Rusconi

Soprattutto in terza persona

INVERSION

A testa in giù, sfidando le forze gravitazionali!

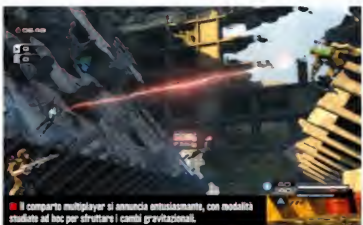
GALLERY



I lettori più attenti di GMC si sarebbero aspettati di trovare *Inversion* non sulle pagine delle News, bensì in quelle dedicate alle recensioni.

Lo soprattutto in terza persona, che ben ci aveva impressionato in una recente visita negli studi di Saber Interactive (ricordate l'interessante *TimeShift*?), avrebbe dovuto essere disponibile nei negozi lo scorso febbraio. Namco Bandai (il colosso che produce il suddetto titolo) ha deciso, in collaborazione con il team di sviluppo, di posticipare la pubblicazione a un generico "primi mesi del 2012" (anche se voi non confermate parlo di fine marzo) per finire alcuni aspetti del gioco.

Inversion è uno soprattutto in terza persona piuttosto originale che ci permetterà di manipolare a piacimento le leggi della gravità. Dopo averci fatto rallentare, bloccare e riavvolgere il tempo, Saber Interactive questa volta ci consentirà di sollevare e scagliare oggetti, di capovolgere



"Potremo prendere un'auto e usarla come scudo oppure lancia-la come un proiettile"

persino un'intera mappa di gioco (compresi i nemici) tramite un marchingegno diabolico che può cambiare/risolvere le leggi della fisica. Per esempio, potremo prendere una vettura e usarla come scudo oppure lancia-la come un proiettile, costringendo i nemici a spostarsi e uscire allo scoperto. Ma non si parla solo di sconfiggere gli invasori, bensì anche di risolvere puzzle ed enigmi di vario tipo. Il motore fisico (Havok) permetterà una distruzione degli scenari di gioco estremamente realistica. L'aspetto narrativo, invece, non vincerà il premio Oscar per la "miglior sceneggiatura", anche perché si tratta della solita storia con

malvagi alieni pronti a invadere il nostro pianeta (nello specifico, una cittadina statunitense) e due poliziotti pronti a salvare la Terra in perfetto stile Bruce Willis. In che modo? Rubando ai cattivoni i loro potenti strumenti in grado di manipolare le leggi gravitazionali. Saber Interactive, oltre a sviluppare un'interessante campagna single player, ha puntato in modo massiccio sul multiplayer online, sviluppando una serie di originali modalità che dovrebbero far felici anche i veterani dei deathmatch.



Scadenza di uscita: primo trimestre 2012
Info: www.inversion.com

Piattaforme RAYMAN ORIGINS

Un coloratissimo bentornato a Rayman!

A più di quindici anni dalla pubblicazione del primo indimenticabile *Rayman*, il prossimo 29 marzo anche i giocatori PC potranno gustare le nuove avventure della celebre



melanzana di Ubisoft creata dal geniale Michel Ancel. Nel nuovo incredibile e coloratissimo episodio intitolato *Origins*, il buon Rayman dovrà liberare la Radura dei Sogni dagli abitanti della Terra dei Morti Lividi. Per fortuna, il nostro eroe non sarà solo ma verrà aiutato in questa difficile missione dal suo miglior amico Globox e dai Teens, due simpatici maghetti. La qualità di questa produzione targata Ubisoft lascerà bocca aperta i fan dei giochi di piattaforma: ogni livello che

si affronta (ce ne sono 60 in totale) è una gioiosa sorpresa per gli occhi e per il joypad. Il level design si annuncia a dir poco eccezionale, con un uso sapiente dei checkpoint mescolato a una direzione artistica a dir poco strabiliante, il tutto sublimato dalla magia del 2D. Insomma, *Rayman Origins* potrebbe candidarsi al titolo di gioco di piattaforma dell'anno.

Data di uscita: 29 marzo 2012
<http://raymanorigins.it/ubi.com>

MMORPG THE LORD OF THE RINGS ONLINE RIDERS OF ROHAN

I Rohirrim arrivano in carica nel MMORPG di Turbine!

Chi non ha mai sognato di visitare Edoras, la capitale del Regno di Rohan ne "Il Signore degli Anelli"?

I fan del MMORPG potranno realizzare questa fantasia con la nuova espansione dedicata a *The Lord of the Rings Online* e intitolata *Riders of Rohan*. I cavalieri del Mark si avventureranno più combattivi che mai: il "level cap" è stato portato a 85 (con l'introduzione di otto nuove abilità), mentre debutterà il combattimento a cavallo, limitato ad alcune aree di gioco (si parla delle Pianure Orientali). Sappiamo che si tratterà di un'espansione piuttosto composita (si potranno, tra l'altro, visitare luoghi suggestivi come Annon Hen o la foresta di Fangorn) che dovrebbe



introdurre piccoli ma graditi miglioramenti anche alla meccanica di gioco. Ricordiamo che *The Lord of the Rings Online* è disponibile da più di un anno nel formato free-to-play (gratuito), ma non abbiamo ancora informazioni precise al riguardo per *Riders of Rohan*.

Data di uscita: fine 2012
https://trial.turbine.com/lotro.php

USCIRÀ

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata: N: A: Abbonanza probabile: P: Ma non siamo proprio certi? M: Non ci escluderemo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Alan Wake	Remedy	Inverno
Alien: Colonial Marines	Sega	2012
BioShock Infinite	2K Games	2012
Borderlands 2	2K Games	2012
Brothers in Arms: Furious 4	Ubisoft	2012
Darksiders 2	THQ	2012
Diablo III	Activision Blizzard	2012
DIRT: Showdown	Codemasters	Maggio
Dishonored	Bethesda	2012
Far Cry 3	Ubisoft	2012
Ghost Recon Online	Ubisoft	Estate
Ghost Recon Future Soldier	Ubisoft	Estate
Guild Wars 2	NCsoft	2012
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2012
Hitman: Absolution	Square Enix	2012
Inversion	Namco Bandai	Primavera
Mass Effect 3	EA	Marzo
Max Payne 3	Take Two	Maggio
MechWarrior Online	Infinite Game	Estate
Metro: Last Light	THQ	2012
PlanetSide 2	SOE	2012
Prey 2	Bethesda	Marzo
Prototype 2	Activision Blizzard	Luglio
Rainbow 6: Patriots	Ubisoft	2013
Resident Evil Operation Raccoon City	Capcom	Marzo
Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	Aprile
Secret Files 3	Deep Silver	2012
Spec Ops: The Line	2K Games	2012
StarCraft II: Heart of the Swarm	Blizzard	2012
Subversion	Introversion	2011
The Secret World	EA	Aprile
Tomb Raider	Square Enix	2012
Torchlight II	Bunic Games	Inverno
Warhammer 40,000: Dark Millennium Online	THQ	2012
WildStar	NCsoft	2012
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Blizzard	2012
XCOM	2K Games	2013

ISTANTANEA
SU
TAKE ON
HELICOPTERS

■ **Casa:** FX Interactive/Bohemia Interactive
■ **Sviluppatore:** Bohemia Interactive
■ **Genera:** Simulatore di elicottero
■ **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 3 GB RAM, scheda 3D 512 MB VR 3.0
■ **Interessi:** war, simulatori, action/shooting
■ **Nel Negozio:** Marzo
■ **Perché leggerlo:** I simulatori di volo sono di solito associati a "game seri" che poco hanno a che fare con il divertimento. È bello, dunque, vedere un prodotto sviluppato con la cura e il realismo del solito abituato Bohemia presentarsi unito al genere di guerra e situazioni adrenaliniche. Inoltre, la possibilità di scegliere tra modelli di volo più o meno complicati, anche, garantisce al giocatore di decidere come vuole giocare.

LA CALCAVA
DI UN
INTERACTIVE
Take On
Helicopters verrà
distribuito nel
mercato. Passa da
FX Interactive, in
versione
limitata, a
Bohemia, completo
di tutti gli
aggiornamenti,
con la guida
completa in
regalo, e venduto
al prezzo di 19,95
euro.



■ All'inizio della campagna, seguiranno un "breve corso" di pilotaggio per elicotteri civili.

■ Il gioco propone anche sfide classiche, come attraversare un certo numero di "anelli" in un tempo predefinito.



N. VIETNAM... PIÙ O MENO

Tom Larkin, il personaggio che interpretiamo, ha servito in passato nell'esercito degli Stati Uniti, e la trama di Take On Helicopters presenta quanto meno del "flashback" in cui rivedremo le sue passate esperienze belliche nel "sud-est asiatico". Mettiamo il nome della regione tra virgolette non solo perché l'area geografica non è meglio definita, ma anche perché la storia ha venti anni scarsi: ricorda più l'Afghanistan con "spruzzate" desertiche che richiamano l'Iraq, piuttosto che il Vietnam. Anche l'età relativamente giovane di Tom, unita al fatto che la trama è ambientata ai giorni nostri, suggerisce che, in origine, gli sviluppatori avevano pensato per il personaggio un passato di pilota nei conflitti più recenti tra quelli che hanno visto coinvolto gli Stati Uniti. Un "cambiamento dell'ultimo minuto" davvero curioso.



TAKE ON HELICOPTERS

Quei temerari di Bohemia Interactive sulle macchine volanti.

NOTA per la serie di realistici simulatori di combattimento **ArmA: Armed Assault**, la società di sviluppo **cda Bohemia Interactive** si è costruita un nome di tutto rispetto tra i fan della "simulazione a tutto campo": quella, per intenderci, che include in un solo pacchetto la possibilità di agire come fante, carista e pilota di velivoli di vario tipo nei letali campi di battaglia contemporanei.

In attesa del già menzionato **ArmA 3**, i ragazzi di Bohemia stanno però per sorprendersi con un gioco che, più che a un romanzo di Tom Clancy, sembra ispirato a telefilm classici come "A-Team". **Take On Helicopters**, infatti, ci fa tuffare all'interno di una complessa trama ambientata tra i grattacieli (nonché i cieli stessi) della moderna Seattle. I protagonisti sono due fratelli,

Joe e Tom Larkin, che hanno ereditato dal padre una società aeronautica in crisi di liquidità e autostima. A peggiorare le cose, c'è il fatto che Joe, a causa di un grave incidente, non è più abilitato al volo, e spetta quindi a noi, nei panni di Tom, balzare come una cavalletta impazzita per la regione di Seattle cercando di riportare l'azienda agli antichi splendori - il tutto senza trascurare la malvagia mega-corporazione che vuole metterci i bastoni tra le ruote.

Abbiamo scritto che i protagonisti sono i fratelli Larkin, ma è più corretto affermare che le vere star della storia sono i numerosi modelli di elicottero che Tom si troverà a pilotare, ognuno ricostruito, in prestazioni e funzionalità operative, con la cura cui Bohemia ci ha abituato. Tutto ciò si dipana in una

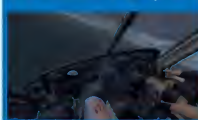
trama composta da missioni ricreate in quelle davvero affascinanti praticamente ogni tipo di incarico tra quelli che rendono l'elicottero un elemento indispensabile della società contemporanea, dal trasporto di V.I.P. (i quali possono avere richieste assurde che mettono alla prova la nostra abilità di pilota) alla funzione di supporto in situazioni d'emergenza (come l'evacuazione di feriti).

Mentre le missioni attraverso cui si svolge la trama sono fisse, **Take On Helicopters** richiede anche a Tom di gestire i conti dell'azienda: completarle nel modo migliore (con l'aggiunta di occasionali obiettivi secondari) sarà quindi cruciale e, se ben gestita, la nostra attività ci consentirà di acquistare nuovi velivoli. Uno dei piatti forti nel menu di **Take On Helicopters** è la minuziosa



DIMMI COME VOLI

Take On Helicopters prevederà tre livelli di difficoltà, per piloti "principianti", "esperti" e "veterani". Il primo permette di controllare i vari velivoli con relativa facilità (pur se un elicottero è abbastanza diverso da un aereo da richiedere un "corso specializzato" anche a chi ha già familiarità con le simulazioni di volo), mentre l'ultimo, promette Bohemia, ricostruirà con fedeltà le complesse operazioni necessarie per saltare da un luogo all'altro, dalla procedura di acquisizione dei motori al controllo del velivolo. Missioni, sfide e volo libero potranno comunque essere affrontati con il livello di difficoltà preferito.



■ Tra le molte variabili simulate nel modello di volo c'è "l'effetto suolo".



■ Tra i velivoli simulati c'è il Marine One, l'elicottero del Presidente degli Stati Uniti.

"RIVIVREMO UNA TRAMA DEGNA DI UN FILM DI HOLLYWOOD NEI CIELI DI SEATTLE"

diverse missioni (più di 30), oltre a consentire, per chi vuole rilassarsi, sessioni di volo libero in una delle regioni più belle degli Stati Uniti. Insieme alla campagna, **Take On Helicopters** offre un tutorial completo, una lista di "slide" (con obiettivi e tempi prefissati che ci inviteranno, una volta completate, a battere i "record") ottenuti, missioni indipendenti (rese ancora più interessanti da elementi che vengono casualmente generati ogni volta), un editor di missioni personalizzate che i veterani di **ArmA II** riconosceranno immediatamente, e una modalità multiplayer in cui potremo cooperare o competere con altri piloti virtuali. Mentre altri titoli, come lo

stesso **Flight Simulator** o alcuni simulatori bellici, offrono "trame" a supporto delle missioni, queste sono generalmente poco più di descrizioni superficiali funzionali alla presentazione della situazione (o "diari bellici" d'immaginare piloti). È la prima volta, a nostra memoria, che un simulatore di volo ci fa immergere in una situazione narrativa complessa e dinamica che si svolge sia fuori sia dentro l'abitacolo, grazie al costante flusso di dialoghi e comunicazioni via radio. Aggiungete la possibilità di scegliere il proprio livello di complessità del modello di volo e vedrete come **Take On Helicopters** promette, in definitiva, di offrire qualcosa a tutti.



**ISTANTANEA
SU
JAGGED
ALLIANCE:
BACK IN
ACTION**

● **Casa:** Kylix/Media
● **Sviluppatore:** bitComposer Games
● **Generi:** Strategia
● **Requisiti di sistema:** OS: dual core 1.8 GHz, Scheda 2D 512 MB, 3D 1.0, 2 GB RAM, 1 GHz HD
● **Internet:** online, joggedalliance.com
● **Nei negozi:** tutti
● **Più che:** spassatutto
La serie Jagged Alliance è sempre distinta per l'approccio strategico e l'elevata sfida offerta al giocatore. La nuova implementazione "planifica e vai" ha tutte le carte in regola per non deludere i fan della saga e per catturare l'attenzione di nuovi appassionati.

CONSIGLIO
Per rendere un mercenario bastardo, mandare una bella e-mail al suo agente e, successivamente, collegarsi via web con lui: vedrete come il mercenario per guadagnare i suoi soldi, sarà sufficientemente feroce all'offerta economica che non potrà rifiutare.



■ Pianificare le proprie mosse è fondamentale per portare a casa la pelle.



■ L'intelligenza Artificiale degli avversari sembra abbastanza competitiva

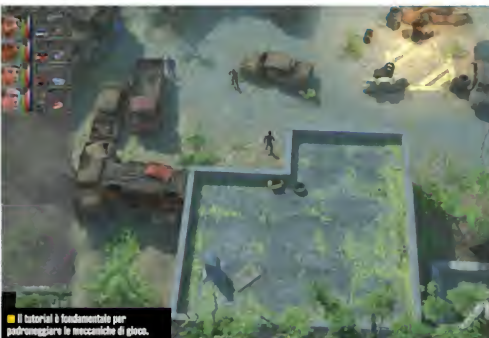
PROFESSIONE MERCENARIO

L'agente A.I.M. può servirvi di una scorta di mercenari, utili per qualsiasi tipo di missione a patto di essere ben retribuiti. Il roster è ampio e vario, e il giocatore può divertirsi nell'assemblare il quartetto da mandare in azione. Alcune descrizioni dei mercenari sono assolutamente spassose, come nel caso della bella Cyrella "Fox" Guzzon, che può contare nel suo palmarès anche un'esperienza sulla navata "Babes and Bunnies". Oltre a essere una bellona, infatti, l'agente Fox si dimostra precocemente infelice. A parte gli scherzi, nel selezionatore ogni mercenario è dotato di proprie caratteristiche peculiari: "strutture", "abilità" e "equipaggiamento" in dotazione. Un ultimo dettaglio: data sempre un'occhiata al visivo totale dell'azione, onde evitare sorprese: le situazioni, anche quando sono favorevoli, hanno dei grossi imprevisti (soprattutto durante le prime missioni). Come si un Galt, poi, la lista si allunga e il comando risulterà la sfidabilità delle proprie scelte, distribuito a piacimento: punti esperienza guadagnati sul campo.



MOTORE 3D

Durante la nostra prova con una versione d'anteprima del gioco fornita dal distributore Koch Media, non abbiamo assistito a puntuali cali di frame rate da parte del motore grafico (abbiamo giocato a Back in Action alla risoluzione di 1900x1200 con tutti gli effetti grafici attivi), tranne per qualche sporadico rallentamento durante la rotazione a 360 gradi della telecamera. Per quanto concerne modelli poligonali, animazioni e texture, il titolo di bitComposer non fa granché al miracolo, ma per simulare al meglio una serie di scontri bellici è più che soddisfacente.



■ Il tutorial è fondamentale per padroneggiare le meccaniche di gioco.



■ Per soccorrere un compagno ferito a morte, bisogna avere tra le proprie file un mercenario con abilità da infermiere.

JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION

Ritorno al futuro in alta definizione, per una gloriosa serie a base di mercenari!

ANCHE la celebre serie Jagged Alliance si appresta a tornare su PC grazie agli sforzi del team bitComposer Games.

Non si tratta, però, di un gioco completamente nuovo, bensì di un remake del secondo capitolo della saga (datato 1999) che introdurrà una serie di aggiornamenti e migliorie (la classica visuale isometrica è stata impreziosita da un flessibile motore grafico 3D), pur mantenendo inalterato lo spirito e la giocabilità del titolo originario, ossia uno strategico a turni in cui si controlla un gruppo di mercenari impegnato a liberare uno stato immaginario dalla tirannia di un perfido dittatore.

Jagged Alliance: Back in Action non ha subito il trattamento riservato recentemente ad alcune vecchie glorie del panorama

videoludico: stiamo parlando di Syndicate, programmato dall'indimenticabile team Bullfrog, e di X-COM, della prolifica Microprose. Per quanto riguarda la saga cyberpunk di Peter Molyneux e compagni, Electronic Arts e Starbreeze hanno optato per un completo reboot: da un classico RTS si è passati a un più frenetico sparattuto in prima persona. La stessa cosa è successa alla leggendaria serie di Microprose (ora di proprietà di 2K Games) in cui il giocatore era chiamato a difendere la Terra da un'invasione aliena: il nuovo XCOM è stato sviluppato secondo i canoni degli shooter in prima persona.

Back in Action, al contrario, riprende la giocabilità "vecchio stile" del mai dimenticato Jagged Alliance 2: la rivisita in chiave 2012. Non è un remake in alta definizione:

Back in Action offre molto di più. La struttura del titolo di bitComposer è stata aggiornata secondo gli stili attuali: una visuale isometrica dall'alto con motore 3D (che perette un'ulteriore a 360 gradi del campo di battaglia e la possibilità di zoomare), modelli poligonali e texture di discreta fattura per quanto riguarda mercenari e "cattivi"; un'ampia personalizzazione del proprio team (con molteplici elementi di outfit stile Galt, quali i punti esperienza); una gestione economica piuttosto semplice (il denaro serve essenzialmente per acquistare equipaggiamento bellico e reclutare altri soldati); un'intelligenza Artificiale dei nemici in grado di offrire una buona sfida per i veterani della serie e, infine, un sistema di controllo che propone un interessante mix tra strategia in tempo reale e quella a turni.

Il punto di forza di Jagged Alliance: Back in Action rimane, comunque, la sua estrema versatilità. Al fine di completare una missione non c'è un'unica via, ma al giocatore viene data ampia libertà di ideare la tattica più efficace. Prima di affrontare con successo un incarico, è necessario studiare minuziosamente il teatro dello scontro (la morfologia del terreno, per esempio) e metabolizzare tutte le informazioni recuperate dal contraspionaggio. Successivamente, si passa alla cosiddetta fase di reclutamento: l'agenzia A.I.M. dispone di una serie di mercenari (una sessantina) pronti a tutto pur di portare a casa un po' di denaro sonante. I soldati di ventura sono caratterizzati in modo diverso e il giocatore potrà sbizzarrirsi nel comporre il proprio "dream team" (con un budget risicato di 40.000 dollari, all'inizio, non ci saranno grandi margini di manovra), per aiutare

"L'APPROCCIO ALLA JOHN RAMBO NON PAGA"

i ribelli a sconfiggere la dittatura sull'isola di Arulco. Il nostro consiglio è di creare una squadra piuttosto versatile, con elementi pronti ad affrontare nemici di vario tipo e, soprattutto, capaci di adattarsi a ogni situazione. Meglio un soldato abile nell'uso di esplosivi o un cecchino implacabile anche da distanze siderali? È che tipo di equipaggiamento bellico privilegiare? La preparazione prima di ogni missione richiederà un po' di tempo, soprattutto per esaminare in modo dettagliato il campo di battaglia. È necessario pianificare e coordinare le mosse dei propri mercenari, anche perché l'approccio alla John Rambo non paga: in Back in Action, i nemici sono gestiti da un'intelligenza Artificiale piuttosto scaltra. È caldamente consigliabile provare il tutorial, sia per assimilare i cambiamenti apportati alla struttura

di gioco (in primis la visuale 3D), sia per prendere confidenza con il sistema di controllo (per sparare o muoversi in modo stealth). Per quanto concerne la giocabilità, bitComposer Games ha optato per una soluzione "ibrida": Back in Action, infatti, presenta fasi gestite in tempo reale mescolate ad altre completamente a turni. Il sistema di gioco creato è stato ribattezzato "pianifica e vai", permette un controllo totale della squadra, e consente di programmare dettagliatamente ogni azione (anche più di una) dei vari membri del team semplicemente mettendo in pausa. Inoltre, la varietà e la lunghezza delle missioni dovrebbero garantire una buona longevità a questo remake: il condizionale potrà essere spazzato via da colpi di mitra solo dopo la nostra recensione.

ISTANTANEA SU
MASS EFFECT 3

■ **Casa:** Electronic Arts
■ **Sviluppatore:** BioWare
■ **Genere:** Giochi di ruolo / azione
■ **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB
■ **Internet:** masseffect.com
■ **Nei negozi:** sempre
■ **Perché aspettarlo:** Semplificamenti, perché risolvono la confusione di una delle più belle trilogie videoludiche degli ultimi anni, sicuramente la migliore a tema fantascientifico.



■ Il sistema di combattimento è più versatile e complesso rispetto a quello dei due precedenti episodi.



■ In Mass Effect 3 si può scegliere quando indossare gli elmetti o meno, liberando tutta l'espressività dei personaggi.



MASS ROMANCE

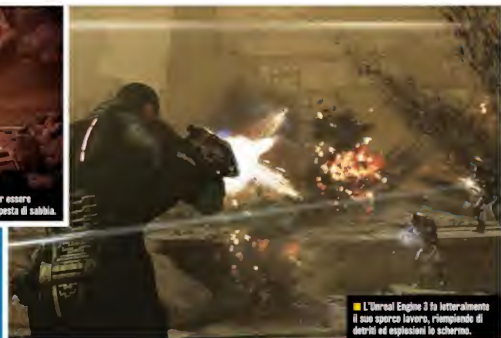
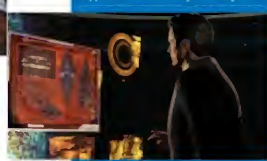
Come da tradizione, il vecchio marpione Shepard riuscirà a ritagliarsi un po' di tempo tra una missione e l'altra per intrattenersi con le sue (o i suoi) spassanti. Come per migliaia di altre variabili, anche le relazioni amorose instaurate nei precedenti episodi della serie saranno importabili insieme all'eventuale salvataggio relativo. Da Ashley a Miranda, da Tali a Liara, le varie compagne (di squadra), stavolta, potranno essere approcciate anche da una Shepard donna, e lo stesso vale in ottica maschile. Insomma, Mass Effect si fa sempre più aperto e complesso, anche in amore.



■ La base marziana sta per essere travolta da un'enorme tempesta di sabbia.

MISTER O

Il nuovo Man o Uomo Misterioso, chiamato pure come volete. Fatto sta che il capo indottrinato dell'organizzazione Cerberus per il predominio della razza umana sulla galassia veste un ruolo di primo piano anche in Mass Effect 3, come scoprirete molto presto. Già alla fine della seconda sequenza di gioco su Marte, infatti, il nostro "Mister O" annoverato di mistero comincerà a svelare le sue carte, affiancato da un'altra misteriosa complice di nome Eva, che perde letteralmente dalle sue labbra. L'abbiamo perduto perfettamente sincronizzato alla voce profonda di Martin Sheen, una delle tante celebrità hollywoodiane che doppiano la versione originale del gioco.



■ L'Unreal Engine 3 fa letteralmente il suo sporco lavoro, riempendo di dettagli ed esplosioni lo schermo.



■ Scommeggiatura e dialoghi interattivi aiutano a mantenere gli ottimi standard BioWare, sia a livello qualitativo sia quantitativo.

EFFETTO GO-OP
Un altro dettaglio che chi non ha seguito le rievocazioni di questo episodio può essersi perso: è l'assordio nella serie da una modalità multigiocatore cooperativa a supporto della classica Companion single player. Una cosa per i giocatori strutturata a ruota e focalizzata ad elementi combattimentali del gioco, con tanto di livelli d'esperienza e varie dismissioni di personaggio (per esempio questi sono totalmente distinti dalle altre serie principali).

MASS EFFECT 3

Tornano i misteri, le missioni e le miss di Mass Effect: il massiccio gran finale a effetto è servito!

FENOMENO
Per il quarto "Forse non tutti sanno che..." di G4G, in un'intervista esclusiva con i creatori di Shepard dal capo: non è gli occhi verdi, che abbelliscono anche la copertina della Collector's Edition di Mass Effect 3, a stare sulla copertina, ma i suoi occhi verdi, che abbelliscono anche la copertina della Collector's Edition di Mass Effect 3.

ORMAI ci siamo. Mass Effect 3, l'ultimo episodio di una trilogia che definisce spaziale è poco, per quanto corretto, esce in questi giorni.

Nei mesi passati, BioWare ha cancellato le occasioni d'incontro ravvicinato con il gioco e solo recentemente abbiamo potuto sperimentare un vero e proprio "CE3" con ME 3. Ossia, secondo il sistema di classificazione dei cosiddetti "close encounter" codificato dall'astrofisico nonché ufologo J. Allen Hynek, un incontro ravvicinato del terzo tipo con Mass Effect 3. Peccato solo che gli UFO, in questo caso, cerchino solo un contatto di tipo violento con l'umanità, e le altre razze che affollano la galassia.

Il prologo di Mass Effect 3 rappresenta la perfetta sintesi del perché tali esseri vengano chiamati Razzisti. Parafrasando un'alta storica pellicola di fantascienza, "io ne ho viste cose che

voi adulti non potreste immaginarvi. Navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni terrestri. E ho visto i raggi Reaper balenare vicino al porto di Seattle-Vancouver. E tutti quei momenti andranno perduti nel tempo come lacrime nella pioggia. È tempo di morire." Che Mass Effect 3 non sia un gioco da bambini lo si capisce subito, al termine del prologo. La saga è sempre stata impegnata da temi adulti quali morte e distruzione, violenza e razzismo, giochi di potere e schermaglie amorose. In questo ultimo capitolo della trilogia, tutto è elevato a potenza. Anche e soprattutto i combattimenti, sulle cui dinamiche si sono concentrati gli sforzi degli sviluppatori.

Nonostante non sia stata eliminata del tutto dalle animazioni e dai movimenti dei suoi protagonisti la connotazione rigidità di uno sparavento in terza persona che deve fare i conti con un ricco substrato di parametri da gioco di

ruolo a gestire stati e abilità, le battaglie campali di Mass Effect 3 risultano tanto più dinamiche quanto più tattiche rispetto a quelle dei precedenti episodi. Merito, innanzitutto, di un set di mosse di combattimento decisamente ampliato, e comprendente ora salti e capriole, scavalcamenti verticali e rotolamenti laterali, fuoco cieco e in movimento, granate ritornate e coperture integrate, eliminazioni silenziose e corpo a corpo caricali. Il tutto gestito mediante un'interfaccia di comando quanto più semplice e intuitiva possibile. Insomma, una dinamica di movimento e dei momenti stealth in stile Assassin's Creed uniti a uno sfruttamento delle coperture e a meccaniche belliche degne di Gears of War, almeno come modelli teorici di riferimento.

Nella pratica, alcune manovre dinamiche non risultano sempre perfettamente fluide e precise, mentre altre varianti tattiche sono

più coreografiche che utili, come i suddetti assalti ravvicinati all'arma bianca personalizzati per ciascuna classe di personaggio, davvero troppo stabili per essere usati su nemici dotati di una I.A. non autolesionista. E l'Intelligenza Artificiale in questo Mass Effect 3 ha fatto ulteriori passi avanti, compresa quella deputata a gestire i due alleati computerizzati scelti di volta in volta da Shepard per dargli man forte sul campo di battaglia. Questi ultimi, oltre che agli algoritmi artificiali, si affidano ai semplici ordini di posizionamento e atteggiamento bellico impartibili dal giocatore. A questo proposito, c'è stato confermato che nel prossimo futuro è molto probabile l'implementazione dei comandi vocali tramite il nuovissimo Kinect per Windows, così come già succede su Xbox 360. Voci che sarà utilizzabile anche per selezionare armi e poteri biotici, evitando di passare per i peraltro comodosissimi e confermati menu a ruota in sovrimpressione. Armi e poteri che non sono certo esclusi dal processo di ampliamento e

"MORTE, RAZZISMO, GIOCHI DI POTERE E SCHERMAGLIE AMOROSE SONO ELEVATI A POTENZA"

rinnovento generale, con le prime potenziabili nelle loro performance di fuoco da sparavento mediante apposti modi e bandi da lavoro, e i secondi potenziati nella flessibilità tattica attraverso alberi di abilità da GdR più folti e ramificati. Il tutto in relazione alla classe di personaggio scelta all'inizio tra Soldier, Infiltrator, Vanguard, Sentinel, Adept o Engineer e al livello di difficoltà selezionato. Quest'ultimo può essere definito nei dettagli in qualsiasi momento del gioco, modificando non solo la difficoltà dei combattimenti (Narrative, Casual, Normal, Hardcore, Insanity) ma anche l'interattività dei dialoghi (Full decision, No decision), in modo da adattarsi ai diversi gusti dei giocatori. Le tre configurazioni predefinite (Action, Role Playing e Story) non sono altro che particolari combinazioni dei suddetti settaggi,

atte a esaltare la componente d'azione piuttosto che quella narrativa o il perfetto equilibrio tra le due nel corso dell'esperienza di gioco. Un'esperienza che si preannuncia di grande spessore anche sul piano puramente tecnico, nonostante l'Unreal Engine 3 che la anima sembra essere ormai arrivato ai limiti delle proprie potenzialità. Più che sufficienti, comunque, a tradurre in immagini tutta la meravigliosa ricerca artistica e il profondo "lore" spaziale costruito negli anni da BioWare, che si appresta a chiudere in bellezza un'altra saga stellare d'impronta (quasi) esclusivamente single player, dedicando le sue presenti energie in campo spaziale al MMORPG Star Wars: The Old Republic. Spazio, ultima frontiera.



ISTANTANEA SU RFACTOR 2

■ **Canali:** PC
■ **Sviluppatori:** ISI
■ **Genere:** simulazione di guida
■ **Requisiti di sistema:** CPU Dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0, connessione a Internet
■ **Interessi:** www.rfactor.net
■ **Nel Negozio:** 2012
■ **Perché aspettarlo:** Il primo rFactor ci ha regalato molte emozioni, genere soprattutto di affiliazione comunità di modder che ha realizzato un infinto di contenuti aggiuntivi, anche se di livello amatoriale. Ora che il motore di gioco serve il peso dell'età, il la player sapere che gli ISI sono impegnati nel lancio di una nuova piattaforma, e speriamo venga adottata, oltre che dai modder, anche da professionisti come i Simlini, che già in passato hanno dimostrato di saperlo fare.



Il contorno di Monaco è eccellente, ma gli spettatori a bordo pista sembrano "appiccicati".



Nel 1986, la mitica curva del Tabacaleiro era percorsa da un violento scatto, che obbligava a prendere a velocità contenuta.

RFACTOR 2

ISI lancia il suo nuovo motore!

ISI è un team di sviluppo che gli appassionati di simulazioni di guida conoscono bene: sono i programmatori che hanno creato il gMotor, l'engine della serie F1 di Electronic Arts all'inizio del 2000, e poi impiegato in *GT 1* e *2*, *GT Legends* e nei vari *Race dei Simlini*. Nel 2005, fu utilizzato per creare rFactor, una simulazione decisamente atipica, che includeva poche auto e tracciati, ma un'infinità di strumenti di sviluppo: ISI non voleva preoccuparsi di cose licenze, e desiderava che il suo titolo fosse una piattaforma aperta, che permettesse a chiunque di condividere i contenuti appena creati. Un'idea coraggiosa che diede i suoi frutti entro breve, considerata l'infinità di Mod disponibili, come l'eccellente F1 1979, il Gallardo Challenge, l'Historic GT & Touring cars e tanti altri. Sono passati sette anni, ormai,

e rFactor inizia a sentire il peso dell'età, soprattutto dopo l'uscita di rRacing, l'attuale punto di riferimento per i fan di simulazioni di guida, e di NetKar 3 e Ferrari Virtual Academy (sviluppati in Italia da Kunos Simulazioni). Messo a confronto con questi "mostri sacri", rFactor è oggettivamente rimasto indietro in quasi tutti i comparti, partendo dalla grafica per arrivare alla gestione degli pneumatici, passando per l'implementazione del Force Feedback. ISI, però, non è rimasta con le mani in mano, e già ora è possibile provare una Beta di rFactor 2.

PAGARE PER FARE IL BETA TESTER?

Chienure è libero di scaricare la Beta di rFactor 2, iniziare a testarla e sviluppare dei Mod, a patto che paghi. Sembra che il modello di business di Minicraft si stia diffondendo a macchia

d'olio, considerando che, oltre agli ISI, hanno adottato anche i ragazzi di Slightly Mad Studios per il loro Project CARS. Al contrario di quest'ultimo e di Minicraft, però, rFactor 2 è più costoso: la licenza base, che offre tutti gli aggiornamenti e il titolo completo (quando verrà lanciato) costa 39,99 euro, mentre con 64,99 euro ci si porta a casa anche un abbonamento a vita per le gare online, abbonamento che altrimenti costerà 12,99 euro all'anno, per chi acquista la versione "inscatolata" o solo la Beta più economica. Non si tratta di cifre folli, ma nemmeno di brucioli, e alcuni potrebbero non apprezzare l'idea di spendere tanto per il gioco dichiarato incompleto e pieno di bug. Capiamo benissimo tale posizione, così come la comprendono gli ISI, i quali invitano gli eventuali acquirenti a valutare bene l'acquisto in questa fase: sarebbe inutile, allo stato

CNE FRIZIONE

Una chicca che ci ha stupito in rFactor 2 è la gestione della frizione. È possibile, infatti, inibire il motore alla partenza, se non si dosano bene frizione e acceleratore, e se vi girate in testacoda e non avete la prontezza di premere il pedale della frizione, vi ritroverete a motore spento in mezzo alla pista (come ci è più volte capitato nei tornanti di Montecarlo durante i nostri primi test). Per curiosità, abbiamo provato a far scivolare l'auto, ormai spenta, lungo la discesa che porta al Tabacaleiro, imbestendo la seconda e tenendo premuta la frizione. Al suo rilascio, il motore si è riacceso, come è lecito aspettarsi nella realtà, un loco di classe notevole. Peccato che tanta cura non sia riposta nell'intera gestione del motore, ci può scappare come ci vuole con tutte le auto, anche senza frizione, senza doverci preoccupare di applicare tecniche come il rev matching.

AUTOCONFIGURAZIONE DELLE PERIFERICHE

Una volta installato il gioco, abbiamo temuto di dover perdere ore per impostare al meglio la nostra posizione di guida, composta da almeno tre periferiche USB separate. Nonostante tutto, in pochi minuti eravamo in pista. Ci siamo limitati a usare la configurazione predefinita per il Logitech G25, e con tre clic abbiamo successivamente impostato la pedale. Trattandosi della Fanatec CSR Elite, non abbiamo nemmeno dovuto smontare il parametro della sensibilità del freno, e ci siamo limitati a tenerlo pienamente lineare, come suggerito per le periferiche con freno a cella di carico. Infine, abbiamo impostato sulla button box le funzioni meno importanti e, dopo nemmeno cinque minuti, eravamo pronti a correre.

attuale, lamentarsi perché il gioco non funziona a dovere, giacché si tratta di una versione acerba e in via di sviluppo. Se non volete rischiare di perdere tempo dietro un prodotto scarsamente rifinito e non ottimizzato, ancora povero di contenuti, meglio aspettare l'uscita vera e propria.

PRIMO AVVIO

Da buoni temerari, nonché da grandi appassionati di motori, noi di GMC non abbiamo perso tempo e abbiamo subito preso parte alla Beta. Del resto, siamo abituati a visionare versioni ancora immature dei titoli.

Dobbiamo dire che, tutto sommato, rFactor 2 non è poi così indietro come ci si potrebbe aspettare, per quanto sia ancora ben lontano da quello che dovremmo essere il prodotto finito. Ci sono alcuni contenuti: non tantissimi invero, ma sufficienti per farsi un'idea di come il nuovo motore



Il McLaren non molto piacevole da guidare, e la loro naturale tendenza al sottosterzo s'averà soprattutto i piloti meno esperti.



La LA ci ha stupito ogni tanto per il suo comportamento, ma nella maggior parte delle situazioni risulta molto prevedibile.

"È SUFFICIENTE PER FARSI UN'IDEA DI COME IL NUOVO MOTORE GESTISCA LE AUTO"

gestisca i vari tipi di auto. Avremo modo di guidare delle Formula 1 del 1966 lungo la spettacolare riproduzione storica del tracciato di Monaco di quegli anni, quando piloti come Jim Clark e Jack Brabham facevano esultare le folle; sono poi presenti delle Megane, ottime per valutare il comportamento di vetture a ruote coperte e a trazione anteriore e, infine, ci si potrà dilettare con delle Formula Renault 3.5, moderne monoposto decisamente intriganti. Alle vetture si aggiungono, poi, una manciata di tracciati come il Mills Metro Park.

Prima di correre, abbiamo speso qualche mezz'ora nel trovare le impostazioni grafiche ideali. Nonostante i PC usati per i test fossero piuttosto potenti, spingere il dettaglio al massimo è praticamente

impossibile, se si vuole mantenere un frame rate accettabile; di conseguenza abbiamo cercato un compromesso. Non siamo rimasti particolarmente impressionati sotto il profilo tecnico: correndo a Monaco, nonostante qualche texture non perfetta, si rimane ammaliati dalla quantità di edifici, dalla cura riposta nella realizzazione di ogni singolo cordolo o guardrail, ma la folla sembra "appiccicata" alla meno peggio, e stona parecchio con il resto della realizzazione. Sotto questo profilo, abbiamo avvertito la mancanza della pulizia di rRacing. Niente da dire, invece, sul sistema di illuminazione, che sfrutta anche l'HDRI, e che in alcuni tracciati offre dei giochi di luce spettacolari, per quanto non ci sembrano distaccarsi troppo dalle gare all'alba o al

QUANTO COSTA?

Per lavorare alla Beta di rFactor 2, bisogna spendere 39,99 euro. Con questa cifra si avranno tutti gli aggiornamenti disponibili e anche il gioco completo (che dovrebbe costare 49,99 euro). Spendendo 64,99 euro si avrà anche un abbonamento a vita al servizio di gara online che porterà al lancio, e che alcuni costeranno 12,99 euro l'anno. Una cifra più bassa rispetto a rRacing, che per un abbonamento mensile richiede circa 60 euro.

SENZA VOLANTE

Factor 2 può dare il massimo soltanto con un volante e una pedaliera degli di genere, come, che il gioco suggerisce varie periferiche, compreso il joystick di Xbox 360 per Windows, che viene riconosciuto e configurato da subito. Per correre con il grad iank necessario attivare più di un dito, e il perché il gusto della simulazione sportiva, ma dobbiamo dire che il gioco risulta in ogni caso godibile, sapremo quanto realistico. Certo, un tanto è diventato, in un altro è essere onnivoro, e non il joystick potrebbe tendere di battere i punteggi di perfezione più alta.



La Formula Renault 3.5 non della motore monozelo, abbiamo disteso come protettiva della Formula 1, richiedendo parecchio allenamento per essere spinti al limite.

tramonto di *GT 2* o *GT Legends* (sotto il profilo dell'illuminazione, rimangono ancora oggi notevoli).

AL VOLANTE

L'impatto visivo è sì importante, ma in una simulazione di guida non è la spettacolarità che conta, bensì la precisione. Anche se gli shader non sono allo stato dell'arte, ai fini della giocabilità è importante che i punti di riferimento siano ben visibili e chiari, e che il pilota virtuale abbia la sensazione di essere sul circuito.

Sotto questo profilo, *Factor 2* sembra ben curato, per lo meno sui pochi tracciati attualmente disponibili. Ciò che veramente ci interessa è valutare la qualità della fisica, e capire se sono stati fatti passi avanti rispetto a *rFactor*. Iniziamo col dire che, finalmente, il Force Feedback "integrato" è di ottima qualità: con il primo *rFactor*, i più smaliziati si affidavano all'ottimo plugin RealFFB, che però richiedeva di essere configurato diversamente per ogni Mod, intervenendo manualmente su un file di testo. Ora, sembra che tutto funzioni bene da subito, nonostante si abbia la sensazione che, in certi casi, il motore del volante (un Logitech G25, nel nostro caso) entri in saturazione, non rispondendo correttamente a determinati input.

Come primo test, abbiamo voluto lanciarlo sulla monoposto degli Anni '60 che, come prevedibile, sono dei bolidi piuttosto scorbiculi da domare, soprattutto se si ha la pretesa di scaricare i tanti cavalli sulle strette vie monegasche. Bisognerà avere molta pazienza e, soprattutto, usare molta delicatezza quando si

apre il gas: basta un tocco di troppo sull'acceleratore per trovarsi in situazioni fastidiose.

Dal punto di vista delle reazioni, le auto rispondono bene e, dopo pochi giri, si inizia a capire il limite della vettura, divertendosi a migliorare pian piano i tempi. Il paragone con *GP Legends* di Papyrus è inevitabile, e (sono passati tre lustri) *rFactor 2* ne esce vincente.

Passando alle altre quattorruote, bene o male si comportano come ci si aspetterebbe: le Megane tendono al sottosterzo, di conseguenza risultano piuttosto facili da domare, mentre bisognerà fare un po' più pratica sulla Formula Renault 3.5, che, pur caratterizzata da un'aderenza notevole, raggiungono velocità impressionanti. Abbiamo apprezzato molto, su tutte le auto, la gestione della frenata, che impone ai piloti da scrivania di imparare bene le varie tecniche (punta tacco compressa) per dare il meglio.

Un po' come nel mondo reale, bisogna affondare con decisione per poi parzializzare subito ed evitare il bloccaggio delle ruote, operazione più gestibile dotandosi di un freno con cella di carico, come quello proposto da Fanatec nella sua recente pedaliera.

Purtroppo, non ci ha fatto impazzire la simulazione degli pneumatici: pur migliore di *rFactor*, ci appare ancora molto indietro rispetto a *iRacing* e soprattutto *neRcar Pro*, che sotto questo profilo è notevole. Non si percepisce la deformazione della gomma quando la si porta al limite, né si avvertono le fastidiose vibrazioni sul volante quando si comportano le

ruote e si spiettella lo pneumatico, caratteristiche che, a nostro avviso, sono fra le più importanti parlando di simulazioni automobilistiche.

Pur puntando le sue carte sulle sfide online, *rFactor 2* include anche l'Intelligenza Artificiale, come il predecessore. Una IA, non proprio eccellente, ma capace di regolare qualche emozione quando impostata al massimo. È ottima per allenarsi, ma dobbiamo ammettere che, dopo tanti anni passati a correre prevalentemente online, le reazioni degli avversari computerizzati faticano a emozionarci: troppo prevedibili e simili l'un l'altro, per essere credibili.

ANCHE IN SOLITUDINE

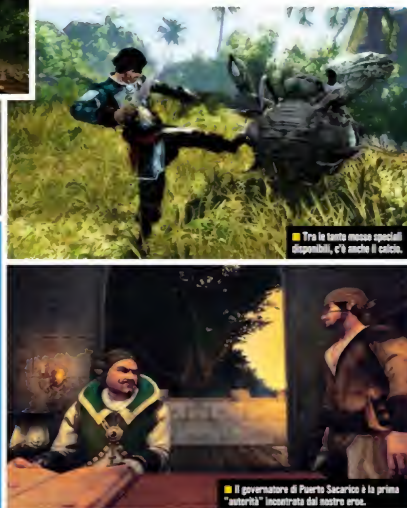
rFactor 2 promette bene, ma allo stato attuale, a nostro avviso, non è in grado di sostituire altre simulazioni. Se vi piace vedere un gioco venir completato e rifinito, esaltando per ogni miglioria, sicuramente vi divertrete, ma non mancherete di innervosirvi per una scarsa ottimizzazione e per i tanti piccoli bachi che si presentano. Come però sottolinea ISI, è una Beta, e se pretendete un gioco rifinito e privo di bug, vi conviene aspettare la versione definitiva, che dovrebbe uscire entro la fine del 2012.

Tutto, insomma, dipende dal tempo che avete a disposizione: se passate le vostre giornate a giocare, sarà un piacevole passatempo, ma se avete solo poche ore da dedicare alle gare virtuali, noi consigliamo di rimanere ancorati a titoli più raffinati e completi, nell'attesa che *rFactor 2* veda definitivamente la luce.



VITA DA PIRATA

Il nuovo gioco di Piranha Bytes ha senza dubbio tra i propri punti di forza l'originale ambientazione "piratesca" che si traduce, a livello di giocabilità, in tante trovate interessanti. In questa pagina accenniamo alle armi da fuoco (e ci sono anche poderosi cannoni con cui aprire breccie nelle mura, per accendere a passaporti inerti), ma c'è tanto altro. Il protagonista, per esempio, può acquistare una scimmietta ammaestrata e usarla per tenere qualche furto. Abbiamo avuto modo, poi, di testare due minigiochi perfetti per l'atmosfera: la gara con la pistola, nella quale bisogna centrare i più lozzani bersagli volanti, e soprattutto la gara di bevute, in cui la sfida non è altro che riuscire ad afferrare le bottiglie di rum con la vista sempre più annebbiata dall'alcol.



Tra le tante mosse speciali disponibili, c'è anche il calcio.

Il governatore di Puerto Sacro è la prima "autorità" incontrata dal nostro eroe.

RISEN 2: DARK WATERS

Il Jolly Roger di Piranha Bytes sta per essere issato sui nostri PC!

MANCA poco, al completamento della nuova fatica di Piranha Bytes, ossia *Risen 2: Dark Waters*.

Negli studi monacensi di Koch Media, abbiamo avuto modo di provare il gioco in libertà, partendo dal filastro iniziale e facendoci un'idea abbastanza chiara di quel che offre nelle prime cinque o sei ore d'avventura.

In *Risen 2* vestiremo i panni dell'eroe del primo capitolo della serie, il quale, dopo aver sconfitto il titano che minacciava l'isola di Faranaga, si è rifugiato nell'isola vulcanica di Caldera ed è precipitato in una clima depressione. La possibilità di riscatto arriva grazie al capitano Carlos, membro dell'Inquisizione, che decide di spedire il nostro sull'isola di Takaria, con l'obiettivo di chiarire cosa si nasconde dietro i sempre più frequenti attacchi da parte di mostri marini di cui sono oggetto le navi che solcano le acque dell'arcipelago.

"HA DIALOGHI CRUDI E DIRETTI"

Le prime ore di gioco, in quel di Caldera, sono una sorta di tutorial: l'eroe è in grado di muoversi nella fortezza dell'Inquisizione e nelle immediate vicinanze, svolgendo semplici missioni; un isco finge impigionarlo nella rocca può anche introdurre il protagonista alle arti del soffergiuto, spingendolo a tentare un furto nei magazzini dell'Inquisizione. Lo spostamento a Takaria amplia il raggio d'azione, consentendo al nostro alter ego di muoversi senza soluzione di continuità nel territorio, pur con tutte le limitazioni dovute alla presenza di creature pericolose, nella perfetta tradizione di Piranha Bytes. Il combattimento sembra discretamente soddisfacente, basandosi soprattutto sul corretto tempismo dei colpi, collegabili tra loro in "combo" particolarmente letali. Oltre a tanti tipi di armi, il giocatore ha da sua la possibilità di parlare e contrattare, e anche la facoltà di mettere in campo

uno dei cosiddetti "dirty trick", ossia azioni particolari che danneggiano o distraggono il nemico rendendolo più vulnerabile: si va dal colpo di pistola leggera al pappagallegio che inizia a svolazzare attorno al malcapitato, facendogli mancare i fendenti. I "dirty trick" hanno un tempo di ricarica comune, quindi possono essere utilizzati solo poche volte in ciascun combattimento.

Non mancano, poi, le armi da fuoco "magiche", per chi preferisce cercare di abbattere i nemici da lontano, mentre purtroppo sappiamo ancora poco sulla magia "voodoo", che comunque non sarà centrata sul danno, ma su effetti indiretti come maledizioni e manipolazioni a distanza. Tutto questo è arricchito da dialoghi crudi e diretti, e da quel gusto per l'esplorazione di territori "densi" che da sempre caratterizza i prodotti Piranha Bytes.





FAR CRY 3

Paradisi tropicali, mercenari psicotici e violenza estrema, con una spolverata di libertà d'azione: ecco la ricetta di Ubisoft per ridare a *Far Cry* il posto che si merita nel mondo degli sparatutto moderni. Fabio Bortolotti ha sfidato il gelo di Montreal per raccontarvi tutti i dettagli!

SEGNALI PARTICOLARI

- **Generi:** Sparatutto in prima persona
- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Data di uscita:** 2012
- **Internet:** far-cry.ubi.com/far-cry-3
- **Storia degli sviluppatori:** Gli studi di Montreal, nati nel 1997, sono la punta di diamante della scuderia di Ubisoft. Negli ultimi anni hanno firmato grandi successi e dato vita a serie amate come *Splinter Cell*, *Assassin's Creed* e *Prince of Persia*.

LO stile di *Far Cry*, sin dal primo episodio, si è posto in netto contrasto con la moda degli sparatutto lineari.

Il capolavoro di Crytek, oltre a sfoggiare una grafica da fuoriclasse, proponeva una stile aperto, che pur tenendo in primo piano l'abilità e i riflessi, lasciava agio al giocatore di interpretare l'avventura a modo proprio, senza seguire i binari progettati dal level designer. Quello stile ha visto il suo discendente più illustre in *Crysis*, lasciando ai successori di *Far Cry* un ruolo meno lusinghiero. Gli episodi per console, come *Far Cry: Instincts*, non si sono rivelati all'altezza del loro nome, mentre il primo grande seguito, *Far Cry 2*, ha offerto un'esperienza interessante, ma con qualche problema e scelta discutibile.

Ora, però, Ubisoft punta il tutto su *Far Cry 3*, concedendogli un lungo ciclo di sviluppo e affidandolo alla sua punta di diamante, i colossali studi di Montreal. Giochi per il Mio Computer è stata invitata direttamente sul posto, per vedere il primo vero assaggio della nuova avventura ai tropici. Vi diamo un indizio: è un ritorno in grande stile!

LIBERA AZIONE

I telefonini non prendono, Internet non esiste e ogni tentativo di contattare il mondo civilizzato è tragicamente vano. Il potere è nelle violente mani di un gruppo di mercenari assoldati dallo psicotico Vaas (protagonista del trailer mostrato allo scorso E3), impegnati in un agghiacciante giro di rapimenti, riscatti e traffici di schiavi. Jason, il nostro protagonista, non avrebbe mai sospettato di trovarsi in un simile pasticcio. È un ragazzo qualunque, abituato a una vita agiata e senza preoccupazioni, che si stava godendo una vacanza "zaïno in spalla" con i suoi fratelli e con gli amici più cari. Chi avrebbe mai detto che sarebbe finito a lottare su un'isola sperduta, nella giungla, uccidendo per sopravvivere?

Non sappiamo cosa sia successo esattamente, ma il nostro eroe è in guai più grande di lui. Deve

sopravvivere alle bestie feroci, ai mercenari che gli danno la caccia, e nel frattempo deve trovare un modo per liberare i suoi cari dalla violenza e gli abusi dei loro aguzzini. Come se non bastasse, l'isola sembra interamente popolata da individui dalla dubbia sanità mentale, lontani anni luce dai pacifici canoni della sua California. I dettagli di come tutto questo sia accaduto saranno affidati all'introduzione, ma il risultato è in perfetto stile *Far Cry*: abbiamo un protagonista sperduto in un paradiso naturale, costretto a lottare per la sua sopravvivenza e a cercare alleati in mezzo a un improbabile campionario di folli e squilibriati.

Anche la prima missione cui abbiamo assistito riflette lo spirito della serie, evitando accuratamente le sparatorie lineari in favore di uno stile di gioco aperto, più vicino alle libertà di *Grand Theft Auto* e *Just Cause* che alla struttura rigida di *Modern Warfare 3* e *Battlefield 3*. L'obiettivo di Jason è il relitto di una grossa nave da trasporto, sul quale si trova un'antenna che consente ai mercenari di comunicare rapidamente via radio. Ottenendone il controllo, potrà intercettare le loro trasmissioni, raccogliendo magari degli indizi per salvare i suoi amici. Le premesse sono le stesse di tanti sparatutto, ma



COME EZIO

Jason non è certo un esperto di parkour come Ezio Auditore, ma alcuni elementi sono chiaramente presi in prestito da Assassin's Creed. Il caso più eclatante riguarda una serie di cavi sospesi, piazzati in vari punti dell'isola, che permettono di coprire lunghe distanze in pochi secondi, senza fare rumore, avendo anche la possibilità di piombare in testa ai nemici, esattamente come in Assassin's Creed. Il parco tematico è stato piazzato in un paradiso tropicale dimenticato dalla civiltà ci sfugge, ma il risultato è così divertente da farci chiudere un occhio.

ROMANZO DI FORMAZIONE

La avventura inizia con l'evoluzione di Jason, che passa dall'essere un normale ventenne senza preoccupazioni a un uomo consumato dalla violenza, pronto a uccidere e rischiare la vita per i suoi cari. Questo percorso di formazione si concretizza in un sistema di punti abilità legato allo sblocco di nuovi poteri. Chi preferisce gli assalti frontali ottiene vari bonus d'attacco, mentre i più abili possono assicurarsi messi da far impallidire San Fisher, come le doppie uccisioni con il coltello. La libertà d'azione e di approccio alle missioni, dunque, ha una sua controparte anche nella crescita del personaggio.

l'esecuzione è tutta diversa. Le missioni di Far Cry 3 non si svolgono in livelli separati, dove la libertà esplorativa lascia spazio allo strapotere dei level designer: gli obiettivi si trovano nel mondo di gioco, quindi possono essere raggiunti in tanti modi diversi. Durante la dimostrazione cui abbiamo assistito, lo spavaldo Jason si è avvicinato passando dalla spiaggia, identificando i nemici dalla distanza e sfoltendoli senza causare allarmi. Ha trovato le prime guardie inondandole con lo zoom della sua fotocamera digitale, eliminando quelle isolate, per poi sgattaiolare dietro un malcapitato, uccidendolo in un modo tanto coreografico quanto silenzioso. Con una mossa felina gli ha tagliato la gola con il suo stesso coltello, per poi lanciarsi dritto in mezzo alla folla di un altro mercenario che si stava avvicinando.

Proseguendo lungo il ponte della nave, però, scatta l'allarme, attirando l' indesiderata attenzione di decine di "marinai" armati fino ai denti. In questo momento, Far Cry 3 mostra tutte le sue origini da sparattino in soggettiva, con un trionfo di armi, proiettili e morti violenti. Gli scontri sono rapidi e brutali, il rumore del fucile è realistico e assordante, l'intelligenza Artificiale combatte con ferocia. È un sistema semplice e rodato, senza meccaniche abusate come i ripari e le coperture, pensato per alternare il piacere dell'esplorazione all'emozione dei combattimenti. Non mancano nemmeno i cliché del genere: ci sono case di munizioni, i nemici rossi pronti a esplodere e un paio di postazioni fisse



Far Cry 3 punta su una violenza molto grafica, che non risparmia nemmeno il miglior amico dell'uomo.



L'intelligenza Artificiale sembra funzionare a dovere, ma considerando la natura aperta dei livelli, gli sviluppatori dovranno fare molta attenzione.

"È più vicino alla libertà di Grand Theft Auto e Just Cause che alla struttura rigida di Modern Warfare 3 e Battlefield 3"

per falciare le ondate più numerose. Morto l'ultimo soldato, Jason raggiunge finalmente l'antenna, da sabotare con una classica azione contestuale.

Vittoria! La missione è completata, ma gli sviluppatori ci hanno subito mostrato alcune delle tattiche alternative con cui avremmo potuto affrontarla. La nave, infatti, può essere raggiunta in vari modi, anche perché è consentito pilotare tanti tipi di veicoli, incluse le imbarcazioni. Jason aveva l'opzione di avvicinarsi passando dal mare, con un motoscafo o immergendosi per sfruttare

un'apertura subacquea, adottando stili di combattimento diversi. Sarebbe stato fattibile arrivare all'obiettivo senza innescare allarmi, rimanendo sempre ripulito, o addirittura completarlo il tutto senza toccare un capello a un mercenario.

Ridendo, il lead level designer Mark Thompson ha spiegato che alcuni dei threat sono stati così ingegnosi da buttarsi in deltaplano da una vicina altura, lasciandosi cadere vicino all'antenna e risolvendo la sfida nel giro di un minuto, senza nemmeno



Le gronate possono essere tenute in mano dopo aver rimosso la spalletta, in modo da controllare il momento in cui esplotteranno.



La libera esplorazione si avvia all'avanzata degli spostamenti per mare.

sprecare un proiettile. Far Cry 3 incoraggia a esplorare l'ostile mondo che circonda il protagonista, imparando a conoscerlo e a sfruttarlo a proprio favore. Gli sviluppatori sono stati ancora molto vaghi su cosa sarà possibile fare andando a bigliellonare in giro per l'isola, ma a giudicare dalla grandezza della mappa e dalla presenza di auto e navi, ci sarà molto di più oltre alle semplici sparatorie.

ORDINARIA FOLLIA

Terminata la missione, Jason è ferito, sanguinante e dolente. Salta a bordo di un'auto, si mette alla guida e si dirige verso la casa del dottore, su consiglio di una misteriosa voce amica, che comunica con lui via radio. Abbiamo già conosciuto Vaas, il violento pazzo del primo trailer, e stiamo per incontrare un altro personaggio particolare, caratterizzato da una scintilla di follia completamente diversa.

Il luogo è una villetta bianca, in cima a una collina, affiancata da una piccola terra piena di piante riccogliose. "C'è qualcuno?", chiede Jason, ma senza ottenere risposta. Mentre si guarda in giro, trovando misteriose pillole colorate, una faccia stralunata gli si para davanti all'improvviso. È il "dottore", un uomo chiaramente sotto l'effetto di sostanze psichedeliche, che inizia a balzare strane frasi su colori, sensazioni ed esperienze psichedeliche. È disposto a curare Jason, ma in cambio vuole che recuperi un fungo raro, in una grotta subacquea, con il quale distillerà un cocktail psicotropo per i suoi loschi fini ricreativi. "Portamelo, e ti farò un trattamento da VIP", afferma con sguardo folle, per poi iniettare un potente antidolorifico direttamente nel braccio del povero ragazzo.

Da qui in poi, l'avventura prende una piega da "Alice nel Paese delle Meraviglie", con un bizzarro viaggio

UN POMERIGGIO CON VAAS

Dopo aver assistito alla dimostrazione di gioco, direttamente negli studi di Ubisoft Montreal, siamo stati invitati ad assistere a una sessione di Motion Capture, in un enorme copione industriale poco fuori dal centro. Si tratta di una grande stanza con centinaia di speciali telecamere, dove gli attori mettono in scena gli intermezzi e i dialoghi, registrando l'audio delle battute e campionando i dati che serviranno agli animatori per riprodurre i movimenti in maniera realistica. In realtà, più che di semplice Motion Capture, a questo punto si parla di Performance Capture, perché grazie a un'apposita telecamera, montata direttamente in faccia agli attori, gli sviluppatori acquisiscono anche i movimenti del viso. È una tecnica ormai divenuta uno standard, specie per le produzioni come questa, in cui Ubisoft investe costantemente per rimanere all'avanguardia. Abbiamo avuto il piacere di conoscere Michael Mando, l'attore che ha interpretato Vaas nel primo trailer, il quale ci ha raccontato come, dall'inizio dei lavori, tutta l'apparecchiatura sia cambiata almeno tre volte. "L'altro giorno stavamo girando una scena molto movimentata, ma i casi delle telecamere che dovevano seguire continuavano a impigliarsi. Invece di decidere di cambiare scena, Ubisoft ha preferito rimandare la ripresa, in una di piante riccogliose. "C'è qualcuno?", chiede Jason, ma senza ottenere risposta. Mentre si guarda in giro, trovando misteriose pillole colorate, una faccia stralunata gli si para davanti all'improvviso. È il "dottore", un uomo chiaramente sotto l'effetto di sostanze psichedeliche, che inizia a balzare strane frasi su colori, sensazioni ed esperienze psichedeliche. È disposto a curare Jason, ma in cambio vuole che recuperi un fungo raro, in una grotta subacquea, con il quale distillerà un cocktail psicotropo per i suoi loschi fini ricreativi. "Portamelo, e ti farò un trattamento da VIP", afferma con sguardo folle, per poi iniettare un potente antidolorifico direttamente nel braccio del povero ragazzo.



JUST CRY

Un po' come in Just Cause, il paradiso tropicale di Far Cry 3 è pieno di mezzi da guidare. Gli sviluppatori sono intenzionati a rendere sul via via, ma sappiamo che, oltre alle automobili, ci saranno anche imbarcazioni e velivoli, come elicotteri e elisuperfici. Da qui che abbiamo visto, l'uso capotreno dei trasporti permetterà approcci alternativi alle missioni, proprio come succedeva nei migliori giochi a libera esplorazione.

SCUOLA DI SOPRAVVIVENZA

Per rendere interessante l'esplorazione dell'isola, gli sviluppatori stanno pensando a tante attività secondarie. Tanto per cominciare, Jason imparerà a riconoscere piante e oggetti utili, ricavando cure, bonus e vantaggi in combattimento, e dovrà difendersi dagli animali e cacciarsi per nutrirsì. Inoltre, andando a zonzo, il bimbarone in punti interessanti, senza però aver modo di raggiungerli solo proseguendo nel gioco otterranno i pezzi o le abilità per arrivare, con un sistema simile a quello adottato da tanti *The Legend of Zelda* di Nintendo (o da *Dorkiders*).

LAVORO DI GRUPPO

Per colossi come Ubisoft, Activision e Rockstar, la divisione tra studi è sempre più labile. *Far Cry 3*, come tanti titoli importanti degli ultimi tempi, è frutto del lavoro di migliaia di sviluppatori sparsi per vari uffici in giro per il mondo. Il timone del progetto, infatti, è tenuto da Ubisoft Montreal, ma alcune sezioni sono affidate a Ubisoft Massive, Ubisoft Reflections e Ubisoft Shanghai.

durante il quale le sparatorie passano in secondo piano, lasciando spazio a un'affascinante sezione narrativa.

Mentre esplora la grotta, nuotando e cercando di non scivolare sulle rocce, Jason calpesta una pianta colorata, che rilascia un'inquietante nuvola di spore rosse. Pochi secondi dopo le sue mani, inquadrare dalla soggettiva, iniziano a deformarsi, mentre le parole del dottore risuonano nella sua testa. Il nostro continua a muoversi, alla ricerca del fantomatico fungo, ma il mondo sembra smettere di seguire le leggi della fisica e della gravità. Una scalata su una liana si trasforma in una corsa verso il basso, mentre la visuale si riempie di distorsioni di colore. Le voci nella testa non si fermano, e strani oggetti iniziano ad apparire: all'improvviso, s'imbatte in una casa con una porta illuminata, dalla quale proviene la voce amica di suo fratello, ma mentre cerca di avvicinarsi, l'edificio si allontana, come in un incubo, per poi scomparire. Qualche minuto dopo, Jason inizia a recuperare le sue facoltà, fino a trovare il fungo per il dottore. Uscendo dalla grotta, il nostro eroe trova la luna piena, alta nel cielo, e realizza che la sua breve esperienza è durata, in realtà, svariate ore.

Per tutta questa fase di gioco, scrivevamo, lo stile da sparatutto lascia spazio a una sequenza narrativa, senza nemmeno un'arma inquadrata, che si svolge lungo un percorso lineare. L'avventura è a libera esplorazione, così come le missioni, ma per non perdere le potenzialità narrative degli script abbiamo inserito varie sezioni come questa, che esplorano i ricordi e la psiche di Jason", afferma Mark Thompson, in quest'ottica, sembra chiaro come questa trama orbiti intorno alla crescita del protagonista,



«Questo guardo sta per avere una piccola sorpresa».



«Vi fateste di un dottore come questo? I personaggi di *Far Cry 3* sono eccessivi, ma ben caratterizzati».

“Ci ha fatto piacere notare come la dimostrazione stesse girando su un PC”

che parte come un normale ventenne in vacanza, un po' vizioso dalla sua famiglia, per diventare un guerriero della giungla, pronto a rischiare la vita per salvare i suoi cari. L'idea di Ubisoft Montreal è molto ambiziosa: creare un mondo giocabile e pieno di possibilità, mantenendo però anche la forza narrativa degli FPS moderni.

PARADISO O INFERNO?

Il tratto distintivo di *Far Cry 3* è sempre stato legato a dei veri e propri paradisi naturali che si trasformano in inferni di violenza e sofferenza. Il primo episodio, in particolare, stupì anche per la sua grafica, ai tempi curata dal fuoriclasse di Crytek. Questo terzo capitolo non fa eccezione, sia per la bellezza dei

paesaggi, sia per la qualità dei dettagli. *Far Cry 3* gira su una nuova versione del Dunia Engine, pesantemente modificata dai programmatori di Ubisoft Montreal con l'intento di dare vita a un mondo più realistico che mai. In questo senso, ci ha fatto piacere notare come la dimostrazione stesse girando su un PC, a testimonianza che lo studio sta sfruttando le potenzialità delle nostre macchine, invece di limitarsi a convertire il tutto da console.

La potenza tecnica, insieme alle astuzie dei level designer, promettono di dare vita a un mondo tanto bello quanto divertente da esplorare. Durante un tragitto in macchina verso casa del dottore, per esempio, abbiamo notato un fare in lontananza, vicino a una



«Le sezioni di guida rimangono le suggestive, proprio come accade nel recente *Dead Island*».



«Ecco il relitto della *Muliana*, la nave di cui scriviamo in queste pagine. Volendo, era possibile accedervi passando dal mare».

strana capanna in rovina. Volendo, avremmo potuto ignorare la missione corrente per andarlo a esplorare, incontrando nuovi personaggi, scoprendo risorse o sbloccando altri incarichi secondari.

Guardarsi in giro, dunque, non è solo un piacere estetico, ma anche un modo per scoprire alleati e ottenere armi e oggetti per combattere in modo più efficiente. L'altro aspetto notevole del comparto grafico riguarda le animazioni

facciali e le scene d'intermezzo, realizzate con un'avanzata tecnica di performance capture.

Per non rovinarci sorprese, gli sviluppatori ci hanno mostrato un rapido montaggio di scene tratte da vari punti della trama, senza lasciarsi modo di capire cosa stesse succedendo realmente, facendoci solo intuire la qualità della recitazione e delle scenografie. Il confine tra videogiochi e film, in quest'ottica, è sempre più

IN FONDO AL MAR

Jason può nuotare ed esplorare i suggestivi paesaggi sottomarini dell'isola. Stando agli sviluppatori, immergersi rivelerà una nuova dimensione della libera esplorazione e darà tanti modi diversi per risolvere le missioni.

LA GRANDE ISOLA

Il mondo di *Far Cry 3* è sempre difficile farsi rivelerla le reali dimensioni della mappa di un gioco a libera esplorazione, anche perché gli stessi sviluppatori dispongono spesso di dati approssimativi. *Far Cry 3* sarà circa dieci volte più grande del suo predecessore e avrà dei contenuti più densi, stando alle promesse dei level designer.

sottile, e *Far Cry 3* non fa eccezione. Non sappiamo se la trama riuscirà a sfruttare le sue interessanti premesse per raccontare una storia memorabile, ma di certo la narrazione avrà una qualità da film, complice anche il particolare cast di personaggi, così marcati da sembrare usciti dalla fantasia di Quentin Tarantino.

Lo sviluppo è ancora lungo (la versione che abbiamo visto era quasi in stato Alpha, il che significa che è giocabile dall'inizio alla fine, ma che è ancora priva di tanti elementi progettati per il prodotto ultimato), ma Ubisoft Montreal sembra avere per le mani un titolo di prima qualità.

GIUDICI
L'AVVENTURA

Dopo le epiche battaglie del Sengoku Jidai e la leggendaria guerra Genpei, il sole comincia a calare sul Giappone dei samurai. Creative Assembly ci mostra, nei suoi studi di Londra, il culmine della saga di **Shogun 2!**

TOTAL WAR SHOGUN 2

Il Tramonto Dei Samurai

SEGNALI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia
- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Creative Assembly
- **Data di uscita:** Marzo 2012
- **Internet:** www.totalwar.com/shogun2/fall-of-the-samurai
- **Storia degli sviluppatori:** Fondata nel 1987 da Tim Ansell, la compagnia inglese ha lavorato su piattaforme storiche quali Amiga e ZX Spectrum, e collaborato al noto marchio EA Sports. Nel 1999, con la pubblicazione di *Shogun: Total War*, Creative Assembly si è affermata come uno dei più talentuosi sviluppatori in ambito strategico. Da allora, la serie *Total War* rinnova di anno in anno il proprio successo, grazie a una formula ormai consolidata e all'indiscutibile spettacolarità.

CERTO, potrebbe sembrare bizzarro voler cercare il Giappone nel cuore della vecchia Inghilterra. Eppure, niente di più facile che, agli occhi dell'appassionato videogiocatore, Buckingham Palace si trasformi nel Padiglione d'Oro esaltato da Yukio Mishima, e che i "bobbies", i pittoreschi ufficiali di polizia, diventino samurai in kimono e spada.

L'immane nebbia, d'altra parte, potrebbe benissimo far sfondare a un film di Kurosawa. Troppa fantasia, dire? Forse no, se è proprio a Londra che i maghi di

Creative Assembly stanno preparando la loro ultima apoteosi, *Il Tramonto Dei Samurai*, espandendo il mondo (ossia, che non richiama il totale bizzarismo per essere giocata) di *Shogun 2*, strategico capace di mettere, nel corso degli ultimi mesi, un enorme successo di critica e pubblico. Negli studi di Creative Assembly abbiamo potuto entrare mano a mano in una versione dimostrativa del nuovo titolo, sufficiente a offrire una panoramica dettagliata della struttura di gioco, e abbiamo incontrato James Russell e Jamie Ferguson, rispettivamente lead designer e lead battle designer. Cosa possiamo aspettarci, dunque, dall'ultimo nato in casa *Total War*?

A un primo impatto, *Il Tramonto Dei Samurai* non è poi così diverso da *Shogun 2*. La mappa è stata marginalmente ampliata con l'aggiunta di un paio di isole ma, al di là di questo e di un generale abbellimento grafico, è ancora pressoché identica: lo stile di gioco si fonda sulla consolidata ibridazione fra pianificazione strategica a turni e battaglie tattiche in tempo reale, e praticamente tutti i pilastri della giocabilità di *Shogun* sono stati mantenuti. Sotto la superficie, però, i cambiamenti fioccano, e distanziano considerevolmente *Il Tramonto* dal predecessore. Innanzitutto, le lancette dell'orologio fanno un considerevole balzo in avanti: laddove il titolo originale si svolgeva a cavallo fra XVI e XVII secolo, *Il Tramonto Dei Samurai* porta sui nostri monitor l'epoca della guerra Boshin e la prima fase della restaurazione Meiji. Un'era fondamentale per lo sviluppo del Giappone moderno e praticamente unica nella storia mondiale: nessuna nazione, infatti, ha mai vissuto un così rapido processo di modernizzazione, trasformandosi da società feudale a potenza industriale nel giro di un ventennio. La nuova campagna si snoda, quindi, lungo

un decennio, dal 1860 al 1870. Tempi strettissimi, più zeppi di eventi: se in *Shogun 2* un anno era rappresentato da quattro turni, ora ce ne sono ventiquattro; sei per stagione. Farsi sorprendere in territorio nemico durante l'inverno può comportare, di conseguenza, grosse perdite in termini di attrito. In generale, tutto è più serrato e gli eserciti si muovono molto rapidamente, sfruttando, per giunta, le nuove ferrovie che collegano le province.

Giappone, atto secondo

Il Tramonto Dei Samurai promette una ricchezza di contenuti tale da rivalleggiare con l'acclamato predecessore. E, in effetti, i numeri ci sono: sei clan (senza contare i tre disponibili in pre-ordine), trentanove unità, dieci navi, tre agenti, un multiplayer rinnovato... Ma a garantire il valore e l'unicità del nuovo titolo è proprio il periodo preso in esame. Lontane anni luce dal conflitto fra signori feudali rappresentato in *Shogun 2*, le battaglie del periodo Meiji sono state anche scontri ideologici fra i difensori della tradizione e chi si batteva per un Giappone moderno e industrializzato. Nel gioco, questo insano conflitto si riflette nella ripartizione dei clan in due campi, quello shogunale e quello imperiale: l'esperienza è quindi meno casuale e più strutturata, con i clan che tendono ad allinearsi abbastanza presto su base ideologica, piuttosto che assaltare a prescindere il giocatore in carne e ossa.

Altrettanto importante è la meccanica sottesa alla modernizzazione. Adesso, ciascun clan dispone di un diverso livello di "modernità", mano a mano che nuove tecnologie vengono ricercate e unità introdotte, le truppe classiche, composte da samurai, vedono la propria potenza scemare, e il popolo tende sempre più alla ribellione. Dunque una modernizzazione rapida può essere accompagnata da grande instabilità, tanto da rendere difficoltosa la conquista di nuovi territori. Nondimeno, il fascino delle armi da fuoco è forte: sta al giocatore scegliere se e fino a che punto lasciarsi sedurre dalle sirene dell'Occidente, ma qualora voglia restare fedele alle vie dei padri, dovrà necessariamente essere rapido e trionfare prima che gli avversari sviluppino le nuove armi. Parlando di armi, appunto, l'inizio della campagna vede schierati i classici guerrieri equipaggiati di lancia yari, katana e arco, più i battaglioni di fanteria di leva, non particolarmente migliori degli ashigaru armati di archibugi portoghesi.

TRADIZIONE CONTRO INNOVAZIONE

James Russell, lead designer per il *Tramonto Dei Samurai*, sembra affascinato dall'epoca Meiji. "Nel giro di un ventennio", dice, "in Giappone si è passati dal Medioevo alle prime rivolte nelle fabbriche. La società si è trasformata radicalmente." Ma parla anche della sfida di bilanciare livelli tecnologici così diversi: "A volte, la carica di un esercito di samurai può rivelarsi la tattica vincente. Il morale più elevato delle truppe tradizionali torna utile, soprattutto in fase di assedio", e prosegue, "Total War mira a offrire un'esperienza concentrata dell'arte della guerra in un certo periodo, ma senza trascurare l'attinenza alla storia".



TRA SHOGUN E IMPERATORE

I veterani di *Shogun 2* ricorderanno il "beam divide", una meccanica molto discussa che, sostanzialmente, induceva tutte le forze controllate dalla I.A. a dichiarare guerra a un giocatore che estendesse troppo il proprio dominio. Ne *Il Tramonto Dei Samurai*, giunti a un certo punto della campagna, i clan tendono a dividersi in due fazioni, quella shogunale e quella imperiale, che si contendono il controllo del Giappone. Una soluzione molto più sensata, che mantiene la sfida durante le ultime battute della partita, senza risultare irrealistica e frustrante. Per chi volesse provare nuovamente il brivido di rimanere solo contro tutti, è possibile decidere di opporsi sia allo Shogun sia all'Imperatore, proclamando una - piuttosto fantasiosa - repubblica giapponese.



presenti in *Shogun 2*. Col procedere dei turni, però, i campi di battaglia giapponesi si popolano di fuclieri in stile occidentale, con uniforme ed elmetto, cavalleria armata di sciabola e pistola, mitragliatrici Gatling e obili d'assedio, generando un colpo d'occhio peculiare, che ricorda la guerra franco-prussiana (e, in un certo senso, *Empire: Total War*).

"Guerra asimmetrica, ma dinamica", dice Jamie Ferguson, accennando al fatto che il livello tecnologico tende a mutare rapidamente, ed è facile assistere alla sanguinosa carica di samurai in spada e armatura, falciata dal tiro rapido delle linee di fanti. E le battaglie storiche presenti



Gli eserciti schierati offrono un colpo d'occhio splendido, accorciato dal generoso quantitativo di fumo ed esplosioni.



Sul piano storico, la mappa strategica si è arricchita di punti d'attacco che rendono l'impatto complessivo di gran pregio.

nella versione dimostrativa da noi testata, Miyako Bay e Toba Fushimi, sono perfette per testimoniare tale rivoluzione militare. Nondimeno, il potere della polvere nera non è assoluto: come già avveniva in *The Warpath*, l'espansione di *Empire* dedicata agli indiani d'America, la manovra e il posizionamento accurato possono ancora supplire ottimamente alla scarsità di equipaggiamenti, qualora si riesca a giungere alla mischia senza farsi decimare.

L'onore e le navi

Il nuovo periodo comporta mutamenti anche sul mare. Il ruolo di regine delle flotte spetta alle corazzate, vascelli rivestiti di ferro e carichi di cannoni, ma anche le torpedini, ritrovato tecnologico del XIX secolo, possono riservare sgradevoli sorprese per i comandanti meno attenti.

Nel complesso, le battaglie navali tendono a decidersi nella distanza, grazie alla potenza dei cannoni, e sono di conseguenza molto più "esplosive", anche

visivamente, rispetto a quanto visto in *Shogun 2*, dove a fare la parte del leone erano le frecce infuocate e l'abbordaggio. Le flotte, inoltre, possono ora contribuire alla campagna di terra, bombardando gli eserciti nemici sulla mappa strategica e persino intervenendo direttamente nelle battaglie campali che si svolgono sotto costa, nel ruolo di artiglieria navale. Nondimeno, le nuove difese portuali rischiano di rendere la vita difficile a tutti gli ammiragli da tastiera. In genere, il confronto fra difesa e offesa risulta enfatizzato: gli assedi stessi non si risolvono più in una scalata alle mura modello "Spiderman", ma richiedono l'utilizzo copioso delle artiglierie, siano esse da campo, per l'assedio, oppure montate sulle torri del fortino.

L'impatto estetico de *Il Tramonto Dei Samurai* è radicalmente trasformato dall'introduzione di un nuovo livello tecnologico: la viscerosità di *Shogun 2* è stata conservata, ma la profusione di esplosioni, spari e fumo accresce il fattore spettacolo,



I nuovi agenti, come il veterano occidentale, introducono dinamiche inedite nel corso della campagna.



Assediare una città durante l'inverno può diventare proibitivo, a causa dell'estate durante la stagione.

e le battaglie in tempo reale si arricchiscono di scene che non hanno nulla da invidiare a "l'ultimo samurai", il celebre colosso hollywoodiano con Tom Cruise. Senza contare la possibilità di dirigere direttamente, in prima persona, il tiro dell'artiglieria: un'opzione non particolarmente rilevante sul piano tattico, ma perfetta per alleggerire la tensione facendo saltare per aria qualche reggimento avversario. Nulla da eccepire sul fronte visivo, dunque: la saga di *Shogun 2* continua a essere una gioia per gli occhi. Nell'ambito dell'Intelligenza Artificiale, però, ci saremmo aspettati un miglioramento più evidente. Sebbene si noti l'intervento di una mano umana nel corso di questi mesi, il comandante elettronico è ancora capace di errori ridicoli, tende a caricare alla cieca e, in genere, non risulta sempre consapevole della nuova epoca e delle nuove tattiche.

La perfetta strategia del guerriero

Sul fronte strategico, a ristrutturare la giocabilità di *Shogun 2* è l'introduzione

dei nuovi agenti e di tutta una serie di nuovi edifici. Per quanto riguarda questi ultimi, si tratta soprattutto di fabbriche e accademie militari in stile europeo, senza trascurare strutture difensive e ferrovie, edificabili in specifiche province. I primi, invece, sono di tre tipi: gli "ishin shishi" sono attivisti al servizio dell'imperatore, intenti a diffondere l'autorità e l'ideologia; gli "shinsengumi" sono investigatori allineati con lo Shogun, con il compito di reprimere la sedizione; i veterani stranieri, invece, possono addestrare le truppe e garantiscono una serie di bonus militari.

La presenza degli occidentali è, in effetti, importante. Stati Uniti, Francia e Gran Bretagna si contendono l'influenza sul Giappone, e un clan che stringa rapporti cordiali con una delle potenze, è in grado di ricavarne non solo vantaggi commerciali, ma anche il supporto di unità d'élite. A completare il pacchetto giunge un multiplayer migliorato, con nuovi

TOBA-FUSHIMI: NUOVA EPOCA, NUOVE BATTAGLIE

La battaglia di Toba-Fushimi, rappresentata nella versione d'ansiprima de *Il Tramonto Dei Samurai*, è uno degli "scenari" fondamentali della guerra Boshin. Combattuta il 27 gennaio 1868 tra le forze leali allo Shogun Tokugawa e una coalizione di clan filo-imperiali, si conclude con una vittoria decisiva di questi ultimi.

Le truppe shogunali, per quanto molto superiori di numero, erano piuttosto diseguali per addestramento ed equipaggiamento, e schieravano ancora unità "vecchio stile", a fronte dei pezzi d'artiglieria howitzer e delle mitragliatrici Gatling utilizzate dagli imperiali. La coraggiosa carica ordinata dal comandante shogunale Saigō Tadamasa contro le linee di fuclieri Satsuma, terminata in un massacro, è emblematica dei mutamenti epocali avvenuti durante la seconda metà dell'Ottocento giapponese.



UN OCCHIO ALLA STORIA

Interrogato in merito al valore educativo de *Il Tramonto Dei Samurai*, il lead designer James Russell risponde: "Noi facciamo giochi, il nostro intento primario è che siano divertenti. Ma non possiamo che essere felici di riuscire a trasmettere passione per la storia".

Nello sviluppo di *Shogun 2* e *Il Tramonto Dei Samurai*, Creative Assembly ha fatto ricorso alla consulenza di Stephen Turnbull, docente all'università di Londra e autore di numerosi libri sulla storia militare giapponese ("Una vera e propria enciclopedia del periodo", dice Ferguson). Soltanto la saga di *Shogun 2* non dà una perfetta simulazione storica, la riproduzione è certamente accurata, forse più che in ogni altro titolo targato Total War, e *Il Tramonto Dei Samurai* mira a rinnovare tali risultati.



equipaggiamenti e sequai per l'avanzata, e, adesso, possiamo gestirne più di uno - nonché la facoltà di allestire scontri fra le truppe dell'originale *Shogun 2* e quelle del periodo Meiji.

Nel complesso, quello che abbiamo visto è il passo di grande valore che sbavare sono, soprattutto, sul fronte della I.A., ma la forza evolutiva della nuova epoca, catturata con grande attenzione allo spettacolo, rende *Il Tramonto Dei Samurai* una gioia da giocare e da guardare. In attesa del 23 marzo, non c'è che affilare la katana, sperando che defletta anche i proiettili.



LA TUA RIVISTA SEMPRE CON TE!

- ✓ risparmi **TEMPO** e **DENARO**
- ✓ la **COMPRI OVUNQUE** tu sia
- ✓ la leggi **UNA SETTIMANA PRIMA** che arrivi in **EDICOLA**
- ✓ **NON PERDI** mai un **NUMERO**
- ✓ hai **L'ARCHIVIO SEMPRE** a portata di mano
- ✓ puoi **ABBONARTI** o **ACQUISTARE** solo i **NUMERI** che **VOUOI**
- ✓ **FACILE** per tutti!



EDICOLA di Apple *Ti puoi anche abbonare!*



APP di iTunes Store *Scegli il numero che vuoi!*





Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: albertofalchi@sprea.it

HardWARE

LINGUAGGIO MACCHINA
La nuova scheda audio di Creative non sarà il massimo per gli audiofili, ma include alcune comode funzioni per gli appassionati di videogiochi, mentre il NAS proposto da Sitemcom tornerà utile a chi ha bisogno di un capiente hard disk di rete per condividere i file multimediali all'interno della propria abitazione.

SIA LODATA L'E-MAIL

UN giorno come tanti, ho ricevuto una e-mail dal supporto di Origin, il servizio di digital delivery di Electronic Arts. Un particolare ha colpito la mia attenzione: praticamente, venivo informato che l'indirizzo mail collegato al mio account era stato modificato. Il primo pensiero è stato che si trattasse di phishing operato da malintenzionati (quel falsi messaggi tramite cui si cerca d'ingannare gli utenti al fine di carpire loro dati personali), ma la mail era priva di link.

Incognito, sono andato a controllare l'account e, tentando di collegarmi, ho scoperto che la mia mail non era più presente nell'elenco di Origin, e che non potevo accedere al mio profilo. A questo punto, è iniziato il panico. Ho controllato ulteriormente il messaggio per trovare un servizio d'assistenza, ma invano. Sono andato sul sito di Electronic Arts e, dopo un po' di ricerche, l'unico modo che ho scoperto per chiedere aiuto è stato di chiamare un numero di telefono... americano. Non ci ho pensato due volte e, dopo pochi istanti di attesa, mi ha risposto un cordiale operatore il quale, in seguito ad alcune domande per sincerarsi della mia identità, mi ha fatto tornare in possesso del mio profilo. A quel punto, mi sono finalmente rilassato un momento, per poi procedere con la sostituzione delle password di tutti gli altri account ben più importanti di Origin: fortunatamente,



infatti, non avevo associato a quest'ultimo la carta di credito. Aggiornare tutte le mie password mi ha tranquillizzato sotto molti profili, e mi ha fatto realizzare che il sistema adottato da Electronic Arts necessita di qualche ritocco sostanziale. Modificando i dati di PayPal ed eBay, per esempio, mi è subito arrivata una e-mail che mi informava dell'operazione effettuata, e che mi invitava a cliccare su un link nel caso non fossi stato io a effettuare tale modifica. Steam, grazie al fatto che avevo in precedenza attivato Steam Guard, ha richiesto l'inserimento di una password giunta via e-mail per modifiche sostanziali all'account, rendendo così difficile la vita agli hacker, mentre con Google, anche solo per entrare nel proprio profilo da un nuovo PC, è necessario inserire, oltre ai dati d'accesso, un codice numerico inviato via cellulare.

Per risolvere il problema con Electronic Arts, inoltre, è stato necessario parlare con un operatore americano, che può essere un limite per chi non è in grado di sostenere una conversazione in inglese o, semplicemente, non

vuole effettuare una costosa chiamata intercontinentale. Nonostante il tutto si sia concluso senza danni, Electronic Arts dovrebbe correre subito ai ripari, soprattutto dopo l'ondata di attacchi informatici che lo scorso anno ha colpito decine di società, compromettendo momentaneamente servizi come PlayStation Network. Non solo: ultimamente, un numero sempre crescente di utenti Xbox Live si è visto sottrarre l'account e addebitare sulla carta di credito, o su PayPal, l'acquisto di Microsoft Point, poi girati verso altri account. In tutti questi casi, gli hacker in questione hanno sbloccato alcuni Achievements di FIFA e ha scambiato "figurine" virtuali con altri account, facendo presupporre che possa esistere un vuoto di sicurezza o da parte di Microsoft di EA. Entrambe le aziende negano, e sostengono che gli utenti hanno scelto password troppo facili da scoprire, ma noi suggeriamo ai giocatori di prestare molta attenzione, più che in passato, controllando con frequenza i propri account.



"Il sistema adottato da EA necessita di qualche ritocco sostanziale"

SITECOM NAS MD-254

- **Produttore:** Sitemcom
- **Distributore:** Sitemcom
- **Internet:** www.sitemcom.com
- **Prezzo:** 140

CHE l'Home Storage Center di Sitemcom si rivolge alle utenze casalinghe più che agli uffici lo si intuisce da un design piuttosto elegante, destinato ad abbinarsi alle forme dei candidi MacBook e a non sfuggire a fianco della TV del salotto.

Tutto, all'interno del case bianco e dell'interfaccia Web di questo prodotto punta alla semplicità, a partire dal sistema d'inserimento degli hard disk, effettuabile aprendo uno sportello frontale a pressione dietro a cui si nascondono due sedili per dischi fissi SATA da 3,5 pollici impostabili in modalità RAID 0, RAID 1 o iBOD. Il retro del dispositivo è altrettanto essenziale, e vede la porta Gigabit affiancata solo da un ingresso USB, sfruttabile per generare un printer server, e da un pulsante capace di avviare un backup automatico di qualsiasi per drive o hard disk esterno collegato all'unità, il cui contenuto viene duplicato nella cartella pubblica condivisa tra tutti gli utenti.

Il software presente nella confezione facilita il setup ai meno esperti, ma è possibile accedere a tutte le funzioni principali tramite un'interfaccia Web, che elenca al proprio interno i menu di gestione di un server iTunes e di uno Squeezebox, utili a distribuire la musica a tutti i computer e gli iPod di

"Il software nella confezione facilita il setup ai meno esperti"

Tech News

BASSI A PASSEGGIO

Al DreamBass Enxerem AP001 spetta, probabilmente, il primato di essere la più piccola scheda audio del mondo. Collegabile a qualsiasi porta USB 2.0, il piccolo dispositivo sfrutta un codec VIA VT1662DA per gestire un'uscita per cuffie o speaker e un ingresso per microfono, entrambi di tipo jack stereo. Le specifiche del chip elencano l'ormai immancabile supporto al formato 24 bit -

case. Non manca nemmeno il server UPnP TwonkyVision, compatibile con DLNA e quindi capace di rendere accessibili i contenuti audio e video a tutte le TV e i media center aderenti al medesimo standard, dopo aver filtrato quelli destinati allo schermo e quelli pensati per l'Hi-Fi, in base alle regole settate dall'utente.

Del tutto assente è, invece, un sistema di accesso ai dati dall'esterno, tramite Web, a riprova della vocazione ludica di un prodotto non pensato per chi vuole la piena disponibilità dei propri dati anche mentre è in viaggio per lavoro. Nelle nostre prove l'MD-254 ha offerto una velocità di circa 80 MB al secondo in fase di spostamento dei file, rimanendo nella media di altri prodotti simili basati su interfaccia Gigabit, ma ha mostrato qualche problema di funzionamento in assenza di un IP dinamico, fino a quando non abbiamo sostituito il firmware di fabbrica con l'ultima versione, scaricabile in forma binaria dal sito Sitemcom o aggiornabile automaticamente dai menu del dispositivo.

Disponibile in due versioni, una priva di dischi e una completa di una singola unità WD Caviar Black da 1 TB, l'ultimo NAS di Sitemcom punta tutto sulla semplicità, ed è quindi consigliabile



■ Grazie a due apposite App per iPhone e Android, il NAS di Sitemcom può essere gestito anche direttamente dallo smartphone, tramite Wi-Fi.

a chi vuole dire addio alla scomodità del backup tramite USB e desidera accedere facilmente ai contenuti multimediali tanto dal PC quanto dalla TV e dallo smartphone.

Permette di gestire facilmente le quote di spazio dedicate agli utenti ed è perfettamente compatibile con DLNA, iTunes e Squeezebox. Inoltre, è uno dei pochi NAS dotati di un design elegante.

8

trovano posto dei driver da 54 mm in grado di produrre 93 dB di pressione sonora con una distorsione non superiore al 3%.

OTTICHE CAPIENTI

Dopo anni di relativa immobilità, il mercato dei masterizzatori viene scosso dall'arrivo di un nuovo formato, il BD-XL. Ufficialmente presentato nel 2010, il nuovo standard nasce dalle specifiche dei Blu-ray a doppio strato da 50 GB e ne

estende la capacità a 100 o 128 GB. Fino a oggi, però, i supporti multistrato prodotti seguendo tali specifiche non potevano essere utilizzati dalle economiche unità SATA per PC. Pioneer sorprenderà a tale mancanza con il BDR-S07, un'unità da 5,25" capace di scrivere sui supporti da 100 GB con una velocità di 6x, e su più comuni BDR da 50 GB a 12x. Il prezzo di tanta versatilità, che non dimentica nemmeno i poco

CREATIVE RECON3D FATALITY PROFESSIONAL

● **Produttore:** Creative
 ● **Distributore:** Creative
 ● **Internet:** www.creative.com
 ● **Prezzo:** 149

UN tempo, l'arrivo di una nuova generazione di SoundBlaster avrebbe rappresentato un vero evento per gli appassionati di hardware.

Oggi, in un mercato dominato dalle soluzioni audio integrate sulle motherboard a da CPU in grado di eseguire qualsiasi effetto sonoro senza sforzi, la compagnia di un nuovo DSP dedicato ai videogiochi provoca meno clamore. Questo nonostante Creative abbia pubblicizzato caratteristiche interessanti per il piccolo Recon3D, composto da quattro unità di calcolo dedicate all'elaborazione delle funzionalità previste dalla suite THX TruStudio Pro, sviluppata insieme all'azienda americana fondata da George Lucas e contemplante alcune delle tecnologie tradizionalmente abitate alle X-Fi.

Grande enfasi è dedicata alla chiarezza delle chat vocali nei titoli multiplayer, grazie a una serie di algoritmi volti a scalare la voce dei compagni d'avventura rispetto ai suoni del gioco, a filtrare il feedback prodotto dagli altoparlanti e a migliorare la resa dei microfoni più economici. Il THX Pro Centerizer si occupa, come l'omonimo predecessore, di comprimere le frequenze dei brani musicali in presenza di altoparlanti minuscili, mentre il THX Pro Surround spetta il compito di virtualizzare con precisione i suoni su due speaker o in cuffia. Non manca la possibilità di applicare distorsioni in tempo reale al nostro parlato, di accelerare l'audio dei pochi titoli ancora basati su OpenGL e di usufruire di un'inedita funzionalità chiamata

"La funzione Scout eleva il volume dei passi nemici negli FPS"

Tech News

diffusi BD-R LTH, si avvicina al 300 euro.

USB VIDEO

Mentre sempre più produttori di monitor si dedicano allo sviluppo di schermi collegabili al PC via USB, l'astistica Targos va controcorrente, trasformando la veloce interfaccia in un canale di trasporto pixel. Il compito è affidato all'AC439PUS, una periferica basata sul chipset DisplayLink DL-3900 e munita di uscite DVI e HDMI 1.3. Utilizzabili

CASE COREANI

Zalman ha rinnovato la sua

contemporaneamente per gestire altrettanti schermi, le due uscite supportano entrambe una risoluzione massima di 2048x1536 e possono essere utilizzate a fianco delle normali GeForce e Radeon anche sul notebook, non richiedendo alcuna alimentazione aggiuntiva oltre a quella prodotta dalla porta USB 3.0.

CASE COREANI

Zalman ha rinnovato la sua

La Recon3D Fatality abbandona il 7.1 a favore del più "semplice" 5.1.

Scout, che eleva il volume dei passi nemici negli FPS, segnalando un po' meglio la posizione. Il tutto è prodotto da una scheda che, nei test di qualità del segnale, produce risultati pressoché identici alla precedente X-Fi Titanium Fatal1ty, ma, sorprendentemente, impegna la CPU più del normale non facesse la protergente quando si attiva l'emulazione EAX via ALchemy, sempre che un aumento percentuale dello 0,6% possa preoccupare qualcuno. Che la nuova arrivata sia più adatta ai giochi che non alla riproduzione musicale lo si intuisce dal supporto del solo formato 24 bit/96 KHz (le X-Fi potevano riprodurre campioni stereo a 192 KHz), dall'abbandono del 7.1 in favore del più comune 5.1 e dall'impegno di DAC piuttosto economici e Opamp non sostituibili. In compenso, la scheda vanta un'uscita dedicata alle cuffie adatta ad alimentare anche i costosi modelli con impedenza da 600 ohm,

affiancata dalle immancabili porte SPDIF ottiche, coadiuvate dalla capacità di codificare un flusso Dolby Digital Live. Considerando che a distinguere questa Fatal1ty dalla più economica Recon3D PCIe sono solo un paio di ledsoni e una schematura elettromagnetica di dubbia utilità, suggeriamo agli audiolofi più esigenti di aspettare l'arrivo di qualche Auzentech basata sul nuovo DSP, o di tenersi strette le X-Fi Titanium HD, sperando che Creative ne rifinisca un po' i driver.

Rappresenta ancora un netto passo avanti rispetto alle soluzioni integrate, ma la nuova generazione di SoundBlaster non offre molto di più rispetto alle X-Fi.



ELDER SIGNS: OMEN



I lettori più fedeli della piccola sezione dedicata al boardgame, all'interno della rubrica Next Level di GMC, non faticano a ricordare "Arkham Horror": uno dei migliori giochi collaborativi (o in solitario) realizzati finora.

Ispirato al ciclo Lovecraftiano dei miti di Cthulhu, "Arkham Horror" mette i giocatori nei panni di avventurieri impegnati a impedire l'avvento sul nostro pianeta di un "Grande Antico": una potente e malvagia creatura extradimensionale intenzionata a sterminare la specie umana.

Dato il suo grande successo, Fantasy Flight ha pensato bene di realizzarne una versione "idotta", basata su un sistema di gioco fortemente semplificato e adatto per partite molto più veloci rispetto al fratello maggiore. "Elder Signs" ha luogo nelle stesse ambientazioni fittizie del boardgame originale: collocato cronologicamente nel 1926,

invece di svolgersi nella città di Arkham e dintorni, il gioco limita il proprio campo d'azione al museo di questa immaginaria cittadina del Massachusetts. Il gameplay, però, resta sostanzialmente immutato: è una corsa contro il tempo. Il giocatore, infatti, controlla un team di quattro personaggi (ognuno dei quali caratterizzato da specifici parametri e da poteri caratteristici) che, muovendosi nei bizzarri locali del museo di Arkham, deve riuscire a collezionare un numero prefissato di "segni degli Antichi" (da cui il titolo) che, come i fan di Lovecraft ben sanno, sono le uniche reliquie in grado di scacciare dal nostro mondo le immonde creature provenienti dall'altra dimensione. Il titolo, prima che la malvagia divinità Azathoth si risvegli dal suo sonno secolare e distrugga il nostro pianeta.

Particolarmente originale è il sistema, basato sul lancio di un numero definito di dadi speciali a sei facce, che il giocatore dev'essere in grado di abbinare in modo "strategico" per avere la meglio nelle varie "avventure". La versione digitale, Elder Signs: Omen, è perfetta e coglie in pieno lo spirito, l'atmosfera e lo stile del boardgame. Ha un costo non proprio tra i più bassi ma, se siete dei fan del genere, vale tutti i euro richiesti.

Elder Signs: Omen
 ● **Produttore:** Fantasy Flight Games
 ● **Prezzo:** € 3,99
 ● **Versione:** prova, iPhone/iPad/Android
 ● **Internet:** www.fantasyflightgames.com

8

Provato



L'anno è il 1289. Siede sul trono di Franco Filippo IV detto il Belle. Mulla trama del gioco, il monarca, intenzionato a rafforzare i confini meridionali del proprio regno, decide di edificare una grande castello con l'aiuto del proprio senato. Le diverse città del regno si contendono il trionfo del gioco (in Caylus ce ne sono cinque: cibo, stoffa, legno, pietra e oro) per costruire o vendere qualcosa che stimolano il commercio. Il gioco è un sistema di gestione della economia, in cui si può acquistare o vendere risorse, ma non si può acquistare o vendere risorse. Il gioco è un sistema di gestione della economia, in cui si può acquistare o vendere risorse, ma non si può acquistare o vendere risorse.

Caylus
 ● **Produttore:** Big Daddy's Creations
 ● **Prezzo:** € 3,99
 ● **Versione:** prova, iPhone/iPad/Android
 ● **Internet:** http://bigdaddyscreations.com

Provato



Si può rischiare sul tema del terrorismo internazionale? A sentire gli sviluppatori di TerrorBull Games sembrerebbe di sì, di punto da dedicare un gioco alla lotta al terrorismo... vissuta nel paese di un terrorista? Il tutto, naturalmente, è caratterizzato da un forte e irriverente taglio satirico. Nella sua essenza, War on Terror è una sorta di inimitabile mix tra un boardgame economico, sulla stile di "Monopoly", e uno strategico di guerra. La mossa principale è il petrolio, la cui produzione e vendita permette di generare risorse, che possono essere utilizzate in qualsiasi azione. È possibile, ed è da questo che il titolo prende origine, introdurre delle cellule terroristiche negli altri paesi, con l'intento di destabilizzare i governi, utilizzando le risorse come arma di conquista. La versione digitale di War on Terror, per quanto ben realizzata e caratterizzata da una buona intelligenza Artificiale, è però affrettata soltanto in solitario. La versione di qualche opzione multiplayer, perché, non manca la possibilità. Se realizza un patch...

War on Terror
 ● **Produttore:** TerrorBull Games
 ● **Prezzo:** € 3,99
 ● **Versione:** prova, iPhone/iPad/Android
 ● **Internet:** www.terrorbullgames.co.uk

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

IL MEGLIO DEI GIOCHI DA... TABLET

Al momento, i giochi più o meno ufficialmente ispirati ai boardgame popolari presenti su AppStore, OviStore o Android Market solo almeno una cinquantina. Vale la pena segnalare quelli che, a nostro giudizio, paiono più meritevoli d'attenzione. Tra tutti, quello che ha raccolto il maggior numero di consensi è Corcazione di TheCodMonkeys. Ufficialmente ispirato all'omonimo pluripremiato boardgame di Rio Grande

Games, il gioco è uno strategico basato sul posizionamento di una serie di bastelli che simulano la realizzazione di un piccolo feudo nella campagna francese. C'è, poi, la versione digitale di Catan, il gestionale tedesco ambientato sull'omonima fantastica isola. Anche Catan, pur essendo caratterizzato da una grande cura per i dettagli, propone un'esperienza esclusivamente in solitario. Chiede questa breve e incompleta rassegna il "nostro" Kingsburg, realizzato da Andrea Chiarvesio

e Luca Lenno e prodotto da StratiBari. Anche Kingsburg simula la gestione di un piccolo feudo, con un sistema di gioco adatto a tutti. Mentre andiamo in stampa, Kingsburg è disponibile solo per iPhone, ma la versione iPad potrebbe essere già disponibile quando leggerete queste righe.

Il Sistema GIUSTO

Dopo essere costantemente sceso per alcuni mesi, il prezzo di due delle tre configurazioni risale leggermente, con il rinnovo del comparto grafico. Il prezzo degli hard disk, nel frattempo, non accenna a diminuire.

INVESTIMENTO FUTURO

Nel Sistema ideale di questo mese, la nuova e potente Radeon 7970, recensita sullo scorso numero di GMC, sostituisce un'acoppiata di GeForce 560, grazie a risultati da primato nei benchmark e a un'architettura interna completamente nuova, molto più adatta a eseguire calcoli scientifici rispetto alle precedenti GPU di AMD. Qualcuno potrebbe obiettare che l'acoppiata di due GeForce offrisse risultati solo leggermente inferiori e il pieno supporto alle librerie PhysX, ma bisogna considerare che una GPU molto simile a quella montata su questa scheda svolgerà il compito di disegnare e animare tutti i giochi della prossima console di Microsoft, spingendo gli sviluppatori a sfruttare appieno gli effetti concessi dalle DirectX 11 e a creare dei sistemi di simulazione fisica basati su OpenCL, piuttosto che sul formato proprietario di NVIDIA. La 7970 sembra, insomma, fin troppo potente, visti i requisiti dei giochi attuali, ma potrebbe mostrare le sue migliori qualità verso la fine dell'anno, facendosi trovare pronta per una nuova generazione di motori 3D.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE:** Core i7-2600K € 260
Socket L1155 - 3,4 GHz - quad core - HyperThreading - 8 MB cache L2 - 95 watt
- **SISTEMA MEDIO:** Core i5-2400 € 150
Socket L1155 - 3,1 GHz - quad core - 6 MB cache L2 - 95 watt
- **SISTEMA BASE:** AMD FX-4100 € 110
Socket AM3+ - 3,6 GHz - quad core - 8 MB cache - 95 watt

I Sandy Bridge di Intel resistono all'assalto della famiglia FX di AMD, offrendo prestazioni superiori a parità di frequenza. I due modelli delle configurazioni più costose supportano una funzione esclusiva del video, il rilevamento di video in GPU integrati, utile per i filmati HD. Il Sistema base, invece, una CPU con architettura Bulldozer, non è meno recente, Phenom, in modo da guadagnare qualche MB di cache in più rispetto al passato.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE:** Radeon HD 7970 € 590
925 MHz core - 3 GB GDDR5 a 5,5 GHz - bus 384 bit - 2048 stream processor
- **SISTEMA MEDIO:** GeForce 560 Ti € 448 € 260
732 MHz core - 1,28 GB GDDR5 a 3,8 GHz - bus 320 bit - 448 stream processor
- **SISTEMA BASE:** Radeon HD 6870 € 140
900 MHz core - 1 GB GDDR5 a 4,2 GHz - bus 256 bit - 1120 stream processor

L'architettura Graphics Core Next rende la nuova Radeon 7970 la soluzione a singolo GPU più veloce del pianeta, adeguandola anche al calcolo di effetti fluidi tramite OpenCL. Nel Sistema medio trova posto una 560 rinnovata, mentre la configurazione base assicura prestazioni eccellenti in tutti i giochi grazie alla seconda, rodotta, generazione DirectX 11 e di AMD.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE:** Asus Maximus IV Extreme-Z € 280
Intel Z68 - Socket L1155 - 4 DOR3 - 2 PCI-E 16x - 1 PCI-E 8x - 1 PCI-E 1x - 10 SATA - 10 USB
- **SISTEMA MEDIO:** Gigabyte Z68P-D3 € 90
Intel Z68 - Socket L1155 - 4 DOR3 - 2 PCI-E 16x - 2 PCI-E 8x - 6 SATA - 12 USB
- **SISTEMA BASE:** AsRock 970 Extreme € 80
AMD 970 - Socket AM3+ - 4 DOR3 - 2 PCI-E 16x - 1 PCI-E 4x - 5 SATA - 12 USB

Il chipset Z68 riesce ad abbinare il QuickSync di Intel alla grafica della VGA dedicata, offrendo la migliore combinazione di 3D e riproduzione video. La AsRock più economica non è da meno quanto a versatilità e come le altre motherboard scelte supporta sia le configurazioni CrossFire, sia quelle SLI. Grazie al chipset 970, inoltre, è pronta ad accogliere i futuri Bulldozer.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE:** 8 GB G.SKILL RIPJAWX PC3-17000 € 100
2 DIMM da 4 GB - latenze 11-11-11-30 a 2.133 MHz - 1,5v
- **SISTEMA MEDIO:** 8 GB Corsair Vengeance Blue PC3-15000 € 60
2 DIMM da 4 GB - latenze 9-10-9-27 a 1.866 MHz - 1,5v
- **SISTEMA BASE:** 4 GB Kingston HyperX PC3-12800 € 40
2 DIMM da 2 GB - 9-9-9-27 a 1.600 MHz - 1,5v

Il costante calo di prezzo delle DOR3 permette alle due configurazioni più costose di utilizzare 8 GB di RAM, capaci di accogliere contemporaneamente i motori di gioco e le applicazioni, grazie all'utilizzo della memoria virtuale. Il Sistema base vanta una capacità inferiore, ma sfrutta delle DIMM a 1.600 MHz in grado di raddoppiare la fame di dati del Phenom II X4.

▼ CASSE

- **SISTEMA IDEALE:** Logitech Z906 € 320
5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 500 watt RMS totali - telecomando
- **SISTEMA MEDIO:** Logitech Z506 € 80
Kit analogico 5.1 - 75 watt RMS - uscita cuffie - volume su satellite
- **SISTEMA BASE:** Creative Inspire T6160 € 60
Kit analogico 5.1 - 30 watt RMS totali - Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1, capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: la Z906, oltre a vantare un ingresso digitale, assicura esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque a offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

- **SISTEMA IDEALE:** Asus VG278H € 520
27 pollici - risoluzione 1920x1080 - 1 DVI - 1 HDMI - 2 ms - 120 Hz
- **SISTEMA MEDIO:** Samsung S23A7500 € 400
24 pollici - risoluzione 1920x1080 - 1 DisplayPort - 1 HDMI - 2 ms - 120 Hz
- **SISTEMA BASE:** Asus VG236HE € 280
23 pollici - risoluzione 1920x1080 - 1 DVI - 1 HDMI - 2 ms - 120 Hz

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza la fedeltà cromatica in favore di un'eccellente reattività dei cristalli e di un pieno supporto al 3D, ottenuto grazie alla frequenza di 120 Hz. Ad affiancare le porte HDMI sono degli ingressi DVI e DisplayPort, utili ad assicurare il funzionamento della stereoscopia di NVIDIA, di ATI e delle console.

▼ SCHEDA AUDIO

- **SISTEMA IDEALE:** Creative SoundBlaster X-Fi Titanium HD € 130
24/96 in 7.1 - 24/192 in stereo - DTS Interactive - OpenAL
- **SISTEMA MEDIO:** Creative SoundBlaster Recon3D € 100
24/96 in 5.1 e stereo - Dolby Digital Live - OpenAL
- **SISTEMA BASE:** Chip Integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 - EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio con le sue taglie X-Fi e con le nuove Recon3D, particolarmente a proprio agio con l'audio 3D dimensionale dei giochi. La Sound Blaster del Sistema ideale si distingue per la compatibilità di qualità e la possibilità di sostituire il G-Plug con dei modelli capaci di sostituire gli audiolibri analitici. Nel Sistema base, invece, suggeriamo l'impiego delle soluzioni integrate in ogni motherboard moderna.

▼ ALIMENTATORE

- **SISTEMA IDEALE:** CoolerMaster Silent Pro gold 1.200 € 220
1.200 watt - 4 PCI-E 8 pin - 8 molex - 17 SATA - modulare
- **SISTEMA MEDIO:** Corsair MX750W € 120
750 watt - 4 PCI-E 8 pin - 8 molex - 12 SATA - modulare
- **SISTEMA BASE:** LC-POWER LC650 € 70
650 watt - 2 PCI-E 8 pin - 4 PATA - 8 SATA - modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'impiombo dei cavi nel caso. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

- **SISTEMA IDEALE:** OCZ Vertex 3 120 GB e Western Digital Caviar Black € 340
120 GB - Serial ATA 600 - 10800 RPM - 64 MB di buffer - Tempo di accesso 5 ms
- **SISTEMA MEDIO:** Western Digital Caviar Blue 1 TB € 110
1 TB - Serial ATA 600 - 7.200 RPM - 64 MB buffer - tempo di accesso 9 ms
- **SISTEMA BASE:** Seagate Barracuda 7200.12 1 TB € 60
1 TB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 32 MB buffer - tempo di accesso 9 ms

A un SSD da 2,5 pollici dotato di controller SandForce 2281 spetta il compito di accogliere il sistema operativo del Sistema ideale, mentre i giochi trovano posto in un ottimo Black Caviar, fratello maggiore del Blue presente nella configurazione media. L'economico Barracuda offre, come gli altri, buone prestazioni e tutte le funzionalità AHCI.

Risultato

ATTENZIONE: Considerato che, dal momento della rilevazione dei prezzi (si stampa dalla prima, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE

€ 2.720
(limite 3.000)

SISTEMA MEDIO

€ 1.370
(limite 2.000)

SISTEMA BASE

€ 840
(limite 1.000)

FREDDO SOTTILE

I case HTPC o cubici richiedono una scelta ponderata del dissipatore. Ecco tre modelli tanto sottili, quanto capaci di raffreddare i bollori delle più potenti CPU.

Zalman VF2000

€ 40

Alluminio e LED per un curioso prodotto installabile sia su Socket di AMD, sia sulle GPU delle ultime Radeon e GeForce. La velocità della ventola è regolabile manualmente.

www.zalman.eu



Seythe Kozuli

€ 32

Solo 40 mm di altezza e 8,2 dB di rumore per un dissipatore in grado di gestire le CPU da 95 watt. La ventola, posta sotto le lamine di alluminio, facilita la rimozione della polvere.

www.seythe.eu.com



Cooler Master Vortex Plus

€ 26

Quattro heatpipe in rame, 400 grammi di alluminio per 94 mm di altezza. La ventola da 92 mm e 2.800 RPM riesce a gestire anche le CPU da 125 watt, ma rende questo dissipatore adatto solo a case micro-ATX.

www.cooler-master.com





L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: schermoblu@sprea.it oppure una lettera a:

Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

POCO DIALOGO
Due lettori, questo mese, chiedono come far parlare un telefono Android con Windows e come far digerire il programma di setup di Ubuntu a Windows 7. In entrambi i casi, il Sistema Operativo di Microsoft ignora il file system del disco, costringendo l'utente a utilizzare i vecchi comandi da console. Spiegare che con Windows 8 si faccia qualche passo avanti sul piano del dialogo tra i Sistemi Operativi.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA
Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed è un bel riguardarsi questi tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e Firewall attivi

Più informazioni riuscite a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

UTILITY DRACONICHE

Sebbene lo trovi giocattolo, Skyrim fatica a girare sul mio PC, basato su Pentium E6600 e GeForce 8600. In alcuni frangenti, infatti, la fluidità scende parecchio, rendendo, per esempio, difficile combattere nella località di Markarth. Esistono dei Mod in grado di migliorare le prestazioni del gioco?

Damien87

In attesa che la patch 1.4 esca dalla versione Beta, apportando oltre 45 correzioni al codice di gioco e attivando il sistema di selezione dei contenuti aggiuntivi chiamato Steam Workshop, la comunità degli appassionati di Skyrim continua a sfornare Mod capaci di migliorare l'interfaccia, la grafica e le prestazioni dell'ultimo episodio della serie *The Elder Scrolls*. Quello più apprezzato dalla community di Skyrim è Nexus (www.skyrimnexus.com) prende il nome di *SkyUI* e modifica profondamente l'interfaccia dell'inventario e il menu delle magie, adattando entrambi maggiormente a mouse e tastiera e mostrando in una singola schermata un più elevato numero di incantesimi e oggetti, ma la soluzione dei tuoi problemi potrebbe provenire da quello chiamato *Skyboost*, che aggiunge diverse opzioni grafiche alle capacità dell'hardware meno recente, migliorando la fluidità anche nella cittadina da te citata. Se vuoi controllare personalmente tutte le opzioni grafiche nel minimo dettaglio, invece, ti suggerisco di sfruttare l'utilità disponibile all'indirizzo: www.techpowerup.com/forums/



In Rete sono disponibili vari Mod dedicati al miglioramento delle prestazioni di Skyrim, ma nessuno offre i risultati di una configurazione modellata con precisione dall'utente.

showthread.php?t=155037 che, una volta posizionata nella cartella di installazione del gioco, permette di modificare singolarmente gli effetti di post processing, di illuminazione HDR e di distanza di visualizzazione degli oggetti. Su un sistema come il tuo, gli effetti di Blur, la definizione delle ombre e il realismo di rifrazione dell'acqua andrebbero posti al livello più basso, per non mettere in crisi le unità di shading di una VGA che oggi mostra qualche serio limite.

TRIPLA VISIONE

Un PC basato su Asus P7P55D-E, Core i7 875K, 12 GB di DDR3 Corsair Vengeance PC3-16000 e due Radeon HD 6870 non vuole saperne di farti godere dell'ampiezza complessiva dei miei tre monitor. In sostanza, l'Asus V4242 e il Samsung RMC23A750 vengono riconosciuti e sfruttati per il desktop, mentre l'Acer P235H viene rilevato dal Catalyst Control Center, ma non può essere abilitato contemporaneamente agli altri due.

Darkevil

Nella tua lettera scrivi di aver provato varie configurazioni di collegamento, unendo l'utilizzo contemporaneo delle porte DVI, HDMI e mini DisplayPort. Mi auguro, per prima cosa, che tu stia usando le uscite di una singola scheda, in modo che il sistema possa configurare il CrossFire correttamente, comandando la velocità delle due GPU e non limitandosi a gestire le due VGA separatamente, rendendo impossibile l'esecuzione dei giochi su tutti i tre monitor e riducendone le prestazioni. Detto questo, dovrai munirti di un adattatore da mini DisplayPort a DVI o VGA di tipo "attivo" scegliendo tra uno dei tanti modelli elencati da AMD alla pagina <http://support.amd.com/us/eyefinity/Pages/eyefinity-dongles.aspx>. Il termine attivo indica i modelli che non si limitano a riordinare i collegamenti nel passaggio da una porta all'altra, ma processano il segnale con dati dell'elettronica interna, che va alimentata tramite un connettore USB. Tale peculiarità è data dal fatto che ogni porta DVI o HDMI prende per sé uno

Mod In Vetrina

Il desiderio di Valve di standardizzare la gestione dei DLC e dei Mod tramite l'interfaccia di Steam ha prodotto, finora, risultati contrastanti, rendendo semplice acquistare gli eroi aggiuntivi di *Batman: Arkham City* ma facendo scomparire *Crysis 2* dai listini del negozio virtuale per un'incompatibilità con lo store di Electronic Arts. Bethesda ha deciso di assecondare le strategie dei padri di *Half-Life* annunciando che, con la patch 1.4, *Skyrim* acquisirà il pieno supporto di Steam Workshop, una sorta di vetrina del Mod già resa nota dalla versione gratuita di *Team Fortress 2*. Grazie a

questa, e a un sistema di classificazione basato sul numero dei download e sui voti degli appassionati, i Mod di maggiore qualità dedicati all'ultimo *The Elder Scrolls* non richiederanno utility esterne e spostamenti di file tra le cartelle per essere installati, ma si acquisiranno con un semplice click, come se fossero dei veri e propri prodotti commerciali. Un'ulteriore semplificazione che farà storcere il naso agli smanettoni, ma certo risulterà gradita a chi vuole avvicinare l'esperienza di gioco su PC a quella, estremamente immediata, tipica delle console.



dei generatori di frequenza interni della scheda, lasciando priva la porta mini DisplayPort, costringendoti a una spesa aggiuntiva di circa 80 euro. In alternativa, puoi puntare a una configurazione ibrida digitale/analogica, sfruttando un adattatore da DisplayPort a VGA, come quelli che spesso Sapphire abbinano alle sue schede di fascia più alta. In questo modo, sarai in grado di creare un desktop unico su tre schermi, sacrificando leggermente la fedeltà del segnale sul terzo pannello in cambio di un sostanzioso risparmio economico.

OPZIONE FANTASMA

Ho eliminato la partizione di Ubuntu dal mio PC, preferendo dedicare a Windows il poco spazio presente sull'unità SSD. Il problema è che il menu di avvio del Sistema Operativo continua ad apparire, e si continua con un messaggio di errore se non ho l'accortezza di indicare manualmente l'indirizzo del sistema di Microsoft. C'è un modo per eliminare del tutto le opzioni iniziali?

Tyl

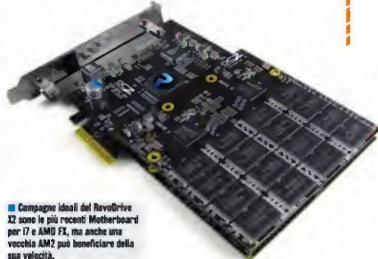
Quando si installa Linux a fianco di Windows, il compito di gestire l'avvio del sistema viene affidato a un minuscolo programma chiamato GRUB, che trova posto nel Master Boot Record, ossia il primo settore dell'hard disk. Tale programma, purtroppo, non viene rimosso insieme alla partizione di conseguenza gli utenti debbono per forza ricorrere alla console di ripristino di Windows nel

momento in cui vogliono eliminare l'inutile menu iniziale. L'avvio del PC con il DVD d'installazione di Windows 7 e Vista, seguito dall'opzione Problemi di avvio, fa sì che il problema venga risolto automaticamente in presenza di una singola unità disco, ma se nel caso sono presenti più hard disk o SSD, l'inserimento dei vecchi comandi testuali diventa indispensabile. Una volta raggiunta la console di ripristino, è necessario scrivere: `bootrec.exe /fixmbr` quindi `bootrec.exe /fixboot`, ricordandosi di inserire uno spazio tra la prima parola e la barra di slash. In alternativa, ci si può affidare a `Mbrfix` (www.sysinternals.com/ndfast/mbrfix.htm) un programma comodamente eseguibile dalla console interna di Windows, che andrà avviata dal menu Start scrivendo CMD e scegliendo i privilegi di amministratore. Inserendo il comando `Mbrfix /drive 0 /fixmbr` oppure `/vista 0 /win7`, l'MBR verrà riportato allo stato originale. Mbrfix è, però, uno strumento capace, nelle mani sbagliate, di rendere inaccessibile anche le partizioni più sane, quindi andrebbe usato con cautela, solo dopo aver letto le istruzioni presenti sul sito ufficiale.

Ho eliminato la partizione di Ubuntu dal mio PC, preferendo dedicare a Windows il poco spazio presente sull'unità SSD. Il problema è che il menu di avvio del Sistema Operativo continua ad apparire, e si continua con un messaggio di errore se non ho l'accortezza di indicare manualmente l'indirizzo del sistema di Microsoft. C'è un modo per eliminare del tutto le opzioni iniziali?

COME UN MISSILE

In questi mesi ho risparmiato nell'intento di migliorare i tempi di avvio del mio PC di casa, puntando su un OCZ Vertex 3 o su un ancora più veloce OCZ RevoDrive X2 da 120 GB. Il secondo usa una connessione PCI-E, che ho verificato essere disponibile



■ Compagne ideali del RevoDrive X2 sono le più recenti Motherboards per IT e AMD FX, ma anche una vecchia AM2 può beneficiare della sua velocità.

sulla mia Asus M4A78 Plus, ma non sono sicuro che possa essere impiegato come disco di sistema. Verrà riconosciuto dal BIOS. Una volta installato?

Geims

A distinguere la terza stirpe di OCZ dalla seconda è l'utilizzo di una nuova generazione di controller SandForce compatibile con le porte SATA 6, assenti però sulla tua scheda madre. Di conseguenza, l'acquisto di un Vertex 2 ti offrirebbe le stesse eccellenti prestazioni, costando meno a parità di capienza. L'impiego del RevoDrive, d'altro canto, potrebbe rivelarsi un azzardo su una scheda madre non recentissima come la tua, assente dalla lista dei modelli compatibili ufficialmente, messa a disposizione da OCZ all'indirizzo www.ocztechnology.com/displaypage.php?name=revo_ufibis_moboguide. Nell'elenco,

Solo per esperti Una configurazione moderna

Passati alcuni mesi dalla pubblicazione dell'ultimo episodio di *Modern Warfare* è lecito pensare che la maggior parte degli acquirenti del gioco abbiano concluso la campagna single player, apprezzabile in tutto il suo splendore grazie anche al hardware non particolarmente



Modern Warfare 3 gode di un motore piuttosto leggero, ma questo non dovrebbe impedire ai giocatori online di crearsi una configurazione ad hoc.

recente. Nei match multiplayer che immancabilmente proseguiranno per il resto dell'annata, le frotte grafiche del motore di Infinity Ward possono però essere sacrificate in favore di un'esperienza di gioco più frangente stabilmente ancorata ai 60 FPS. Obiettivi raggiungibili aprendo con il blocco note il file di configurazione `config_mp.cfg`, posto nella cartella `C:\Programmi\Steam\steamapps\common\call of duty modern warfare 3\players2`. Cambiando il valore della voce `corpseCount` si aumenta o riduce il numero di cadaveri visualizzabili contemporaneamente sullo schermo, impostando su "0" `cg_brass` è possibile far scomparire l'esplosione dei boss: da tutti i fucili, mentre abbattere la stessa cifra a `r_distortion` eliminerà

tutti gli effetti di blur prodotti da esplosioni e movimenti repentini. Con `ragdoll_enable` "0" elimineremo l'omonimo effetto fisico, con `d_mouseAccel` "0" annulleremo del tutto l'accelerazione del mouse e con `d_maxPing` "100" istruiremo il browser a filtrare tutti i server caratterizzati da un lag elevato. Impostando la frequenza di 44 o 48 KHz nella voce `snd_khz`, in modo che corrisponda a quella elencata da Windows nella sezione audio del Pannello di controllo, è invece possibile evitare che il gioco vada in crash in presenza di vecchi driver Realtek installati all'interno di Windows 7, un'eventualità che un vero guerriero delle aeree, ornato di perk e medaglie, dovrebbe evitare con attenzione.

però, è presente la M&A79, una motherboard basata sul chipset AMD 790 che sembra riconoscere l'unità in questione, se si ha l'accortezza di sfruttare il secondo connettore PCI-E pensato per il triple CrossFire: di conseguenza, un corretto funzionamento anche nel tuo PC è molto probabile. Il RevoDrive si distingue dagli SSD classici non tanto in fase di spostamento del file di grosse dimensioni, quanto nella gestione dei file più piccoli, che usufruisce di un controller capace di soddisfare 140.000 operazioni di input/output al secondo, facendo letteralmente volare il Sistema Operativo in fase di multitasking, ma non certo giustificando l'utilizzo dell'SSD in fase di caricamento di *World of Warcraft*. In ogni caso, l'impiego del PCI-E fa sì

che l'unità non possa avviare i sistemi operativi a 32 bit, ma solo quelli a 64 bit e non rallenterà le prestazioni della tua VGA, che continuerà a beneficiare di 16 canali 2.0 dedicati.

BLU INTENSO

X Da quando ho sostituito la Radeon 3850 con un più recente GeForce 550, i miei pomeriggi spesi al PC si sono profondamente schermati blu. I messaggi di errore che rilevo più frequentemente ripropongono delle criptiche scritte **RPN List Corrupts e Special Pool Memory Corruption**. Sgramato dalle continue interruzioni ho persino cambiato la VGA e rimesso quella precedente, ma il problema persiste!

Andreas



Solitamente, i due errori da te riportati indicano chiaramente la presenza di un modulo RAM malfunzionante, di conseguenza ti consigliamo di avviare immediatamente i memory test integrati in Windows 7, selezionabile premendo F8 prima che il Sistema Operativo carichi, ossia subito dopo le fasi di POST. Per ottenere un risultato certo, però, dovrai lanciare il programma lasciando collegata solo una DIMM alla volta, dato che l'utilità di Microsoft, così come la più nota Memtest

(www.memtest.org) ha la tendenza a non ispezionare con particolare attenzione le celle di memoria in fase di passaggio tra più moduli. Nel registro degli indagati, la seconda posizione spetta certamente all'hard disk, la cui salute andrebbe monitorata attivando la funzione SMART all'interno del BIOS ed eseguendo il vecchio Everest Home Edition, ormai non più supportato dalla software house Lanvay, ma ancora perfettamente in grado di svolgere questo compito, una volta scaricato dall'indirizzo www.softpedia.com/get/System/System-Info/Everest-Home-Edition.shtml. Se il programma dovesse rivelare dei settori danneggiati, o addirittura non dovesse ottenere nessun dato dalla diagnostica SMART, non ti rimane che creare senza indugi un backup del sistema e dei dati più importanti, dato che l'unità sia, probabilmente, abbandonandola. Infine, sfrutta la tua domanda per suggerire, a tutti coloro che incappano nelle temibili schermate blu, di allegare alle mail i file Minidump creati automaticamente dal Sistema Operativo nella cartella `Windows\Minidump`. Questi minuscoli file contengono delle informazioni riguardanti le applicazioni e i driver attivi nel momento del crash, risultando molto utili in fase di identificazione del problema.



SOS Rapido Risposte brevi

D Quando tento di lanciare *Saints Row: The Third*, acquistato tramite Steam, sul mio PC basato su Core i7 980X e Radeon 6990, appare esclusivamente la scritta **Modalità non supportata** sullo schermo. Considerando che si tratta di un'installazione delle specifiche consigliate, do per scontato che si tratti di un banale problema software.

Antonello

R La tua supposizione è ampiamente giustificata, tanto che il messaggio da te riportato va affrontato, come abbiamo già fatto decine di volte su queste stesse pagine, agendo sul file `config` del gioco, in modo da indicargli una risoluzione e una frequenza di refresh compatibili con lo schermo. Per farlo, devi aprire con il Blocco note il file `display.ini`, posto nella cartella `Programmi\Steam\steamapps\common\saints row the third`, e modificare il valore delle voci `ResolutionWidth` e `ResolutionHeight` in modo che corrisponda alla risoluzione orizzontale e verticale del tuo schermo, senza dimenticare di intervenire anche su `RefreshRate`, scegliendo la sempreverde frequenza di 60 Hz.

D Quando avvio *Warhammer 40,000: Dawn of War II* sul mio PC, in cui sono presenti ben 4 GB di RAM, vengo accolto dal messaggio **Memoria virtuale insufficiente**.

Dany

R La memoria RAM e quella virtuale sono due cose distinte. La prima è composta dai ben noti moduli ad altissima velocità e utilizzata dal sistema per immagazzinare i dati delle applicazioni in esecuzione. La seconda è rappresentata da uno spazio specifico dell'hard disk che il sistema operativo utilizza quando la RAM è quasi completamente piena. In realtà, alle applicazioni è lasciata la possibilità di utilizzare la memoria virtuale liberamente, un'opportunità che il titolo in questione



Si avvicinano i gangster, ma il nemico più temibile rimane il mancato aggancio della risoluzione da parte del monitor.

sfrutta per salvarvi temporaneamente parte dei suoi dati, sebbene i moduli RAM siano ben lontani dall'essere saturi. Il risultato è che servono almeno 768 MB di memoria virtuale per lanciare *Down of War II*, di conseguenza dovrai raggiungere la sezione **Sistema del Pannello di controllo**, quindi selezionare **Impostazioni di Sistema avanzate**, e nel riquadro **Prestazioni**, premere il pulsante dedicato alla memoria virtuale. Impostando 1 GB sull'hard disk principale, o delegando a Windows il compito di gestire lo spazio su disco, il gioco partirà regolarmente.

D Appena inserisco nel mio PC una pen drive USB, o qualsiasi altra periferica, il segnale dello schermo, una TV Acer AT7355, scompare fino al riavvio del sistema.

Fabio

R Nel file DxDiag da te allegato alla mail non risultano incompatibilità che giustifichino il bizzarro comportamento



Nei quarantasei milioni, gli scarti hanno ancora problemi di memoria virtuale.

dello schermo, che sembra altresì frutto di un banale contatto elettrico. Per prima cosa, dovresti provare a togliere la mascherina posteriore, quella sagomata intorno alle forme delle porte audio e USB. Se non te la senti di smontare del tutto la scheda madre (operazione indispensabile a togliere la mascherina), puoi controllare che le piccole linguette metalliche sempre presenti nei pressi delle porte USB non vengano in diretto contatto con i connettori. Se, invece, il problema si presenta anche quando inserisci una periferica nella parte frontale del case, controlla che i connettori USB o HD audio siano collegati alla scheda madre in modo corretto, e non abbiano più invertiti. Infine, visto che avrai già il case aperto, ti consiglio anche di controllare che la VGA sia ben inserita nello slot PCI-E.

D È normale che i dati presenti nel mio Samsung Nexus S siano accessibili tramite Bluetooth usando Ubuntu e non usando Windows? In pratica, quando uso Vista ottengo un messaggio riguardante l'impossibilità di leggere il contenuto della SD card, mentre con Ubuntu posso spostare musica a video senza dover ricorrere al cavo USB.

Massimo

R È del tutto normale per un motivo semplice: Android è fondamentalmente una distribuzione Linux privata di tutte le parti non necessarie all'utilizzo di uno smartphone o di un tablet, di conseguenza il file system presente nella SD card può essere interpretato senza sforzo alcuno da Ubuntu, mentre risulta incompatibile con Windows, se non usando l'applicazione fornita dal produttore del telefono. Più specificatamente, i dispositivi Android basati sulla versione 2.3 Gingerbread adottano il file system `ext4`, lo stesso di Ubuntu, Suse e altre famose distribuzioni.



ONLIVE E I SUOI SEGRETI

Tutti i giochi del pianeta a disposizione, su qualsiasi dispositivo, sempre: un sogno ai limiti della fantascienza qualche anno or sono, ma quasi plausibile da quando è consentito scambiare video e audio in alta definizione toccando lo schermo di un dispositivo pesante pochi grammi. GMC analizza la promessa del gioco in streaming, per scoprire se è veramente giunto il momento di dire addio ai processori composti da miliardi di transistor.

SIAMO impegnati nella lettura della nostra timeline di Facebook, piena di foto da qualche Megapixel, quando veniamo interrotti dalla videochiamata di un amico.

L'immagine di quest'ultimo appare sullo schermo, consumando una frazione della batteria del nostro smartphone

con una definizione superiore a quella cui ci hanno abituati decenni di tubi catodici. Una magia resa possibile dal diffondersi di connessioni Wi-Fi, ADSL e 3G capaci di trasportare qualche Megabit di dati al secondo e dall'abitudine dei produttori d'inserire nei loro "giocattoli" digitali delle sezioni appositamente dedicate alla decodifica dei flussi video compressi. Una capacità multimediale

trasversale che rende i touch screen delle vere tavole magiche di pixel in movimento e i piccoli notebook degli eccellenti riproduttori di filmati, ma che ha ancora oggi un preciso limite invalicabile: i videogiochi.

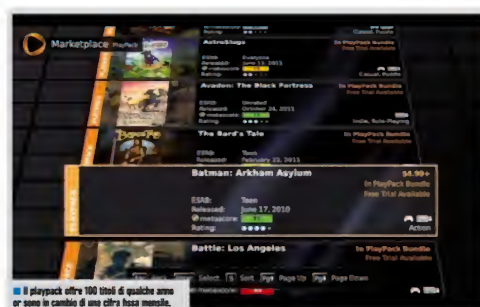
NUOVO PARADISMA

Tutti gli appassionati sanno quanto qualsiasi titolo 3D munito di grafica,

suono e fisica evoluti richieda hardware potente. I fluidi combattimenti di *Batman: Arkham City* o gli scontri bellici di *Battlefield 3*, infatti, possono prendere vita soltanto sfruttando CPU dual core prossime ai 2 GHz e dal consumo di 60 - 100 watt, abbinate a GPU composte da centinaia di unità di shading altrettanto affamate di energia. Fanno da indispensabile contorno: uno spazio su hard disk sempre più spesso prossimo ai 10 GB e un quantitativo di RAM che, sulla nostra piattaforma preferita, è ormai pari o superiore ai 2 GB.

È una gamma di componenti che angusta e delizia i giocatori, costretti a investire i propri risparmi in nuovo hardware e sempre molto attenti a consultare le richieste minime dei giochi, onde evitare di ritrovarsi davanti a un frame rate boccheggiante o, addirittura, a un messaggio riportante l'impossibilità di eseguire il titolo. Una consuetudine che l'americana OnLive vuole cancellare per sempre grazie a un astuto stratagemma, reso possibile dall'accelerata velocità delle connessioni Internet casalinghe.

La sua idea è semplice: invece di affidare l'esecuzione del gioco all'hardware dell'utente, l'azienda sfrutta i propri server per ricevere gli input del giocatore, restituendogli semplicemente un flusso



audio e video. In pratica, OnLive vuole prendersi carico di tutti i costi di gestione dell'hardware, offrendo, anche ai possessori dei più lenti notebook muniti di Atom e privi di VGA potente, la possibilità di eseguire senza indugi l'ultimo capitolo di *Modern Warfare*, così come altri titoli del recente passato.

Annunciato durante la Game Developers Conference del 2009, OnLive ha iniziato a offrire i suoi servizi ai giocatori statunitensi nel corso del 2010, ma da settembre 2011 ha allargato la propria attività al Regno Unito, installando una serie di server in Lussemburgo e promettendo

di estendere presto agli altri paesi europei una tipologia di gioco priva di qualsiasi problema d'incompatibilità software e hardware. Oggi, provare OnLive è semplice: basta raggiungere il sito www.onlive.co.uk e creare un nuovo account inserendo un indirizzo mail e scegliendo una password; a ciò il browser reagirà proponendoci il download dell'OnLive launcher.

Un programma di soli 35 MB. Una volta completata l'installazione, il software si avvierà a tutto schermo mostrandoci un'infinita matrice di schermi in cui migliaia di giocatori stanno cimentandosi in diversi giochi.

Scorrazzare nell'Arena, ossia osservare le partite altrui passando da una battaglia di *Battlelands* a una partita di PES 2012 come si farebbe con le miniature di un album fotografico è, inizialmente, un'esperienza esilarante, che sottolinea subito i vantaggi di questa tecnologia, capace di farci dialogare istantaneamente con qualsiasi giocatore, libera dalla schiavitù delle installazioni, priva di attese di caricamento. Attese che

sopravvengono, però, quando si decide di lanciare effettivamente una partita, accedendo alla sezione marketplace e sfruttando i 30 minuti di gioco gratuiti offerti da quasi tutti i titoli. Dal punto di vista dell'interazione, l'unica differenza tra un gioco gestito su OnLive e uno eseguito in locale, su PC o Mac, consiste nell'impossibilità di agire sulle impostazioni video e audio, che rendono i menu delle opzioni di ogni titolo utili solo a modificare la mappatura dei tasti. Tutto il resto è identico: la schermata di avvio delle partite singole e del multiplayer, il modo in cui si selezionano i server e si entra nei server online, i sistemi di dialogo con gli amici.

Nei giochi basati su Games for Windows LIVE scompare la necessità di effettuare il login nel network di Microsoft, ma anche la possibilità di guadagnare

Achievement, per ora assenti in gran parte dei titoli e sostituiti dalle Brag Clips, dei piccoli filmati in cui i giocatori possono registrare le loro prodezze, affidando ai voti del pubblico il compito di renderle più o meno celebri. La gestione dei salvaggi è delegata automaticamente ai giochi, che si preoccupano di preservare i nostri progressi senza bisogno di alcun intervento, riportandoci alla partita senza indugi anche dopo esserci disconnessi dal servizio.

Dal punto di vista della facilità d'uso, OnLive funziona in modo ammirevole, facendoci immergere in Assassin's Creed Revelations anche sui MacBook, riconoscendo senza problemi mouse, tastiera e Xbox 360 per Windows e interfacciandosi della presenza di driver audio e video datati. Un sogno meritevole di essere osservato con attenzione,

LA CONSOLE

Al suo abbonarsi inglesi OnLive offre, al prezzo di 69 sterline (circa 83 euro), anche una vera e propria console collegabile direttamente alla TV del salotto e munita di un joystick completo dei medesimi tasti del controller Xbox 360. Basata su un piccolo processore Marvell Armada a 1,2 GHz, la console è, come dimensioni e forma, più simile a un hard disk esterno che non alle controparti di Sony e Microsoft, e allaccia all'uscita video soltanto un connettore SPDIF dedicato all'audio 5.1 e un port USB 2.0, evidentemente pensate per accogliere mouse e tastiera. I menu e la qualità video prodotti dalla console, che non necessita di raffreddamento attivo quindi non genera alcun rumore durante il funzionamento, sono identici a quelli ottenibili dal client per Windows e richiedono un collegamento diretto via cavo al router, a causa del mancato supporto del Wi-Fi.



scorgendo nelle immagini l'altro lato della medaglia.

COMPROMESSI REMOTI

OnLive, nel passaggio dagli USA alla Gran Bretagna, ha effettuato un upgrade del proprio network, sfruttando un flusso di 5 Megabit per proporre 60 fotogrammi al secondo alla risoluzione di 1280x720 pixel. La fredda matematica svela facilmente che a ogni fotogramma dei giochi sono dedicati poco più di 10 KB, all'interno dei quali devono trovare posto anche le informazioni riguardanti l'audio stereo o 5.1. Una compressione che rende tutte le immagini prodotte da OnLive sfocate, nonché afflitte da effetti di dithering simili a quelli osservabili nei giochi ai tempi del rendering a 16 bit delle schede Voodoo.

La qualità delle immagini è, in realtà, ben poco costante. *Battlelands*, con i suoi colori pastello, e *Super Street Fighter IV Arcade Edition*, con i suoi fondali pressoché statici, non si discostano molto dalle versioni tradizionali, ma basta lanciare *Warhammer 40,000: Space Marine* per vedere affogare i dettagli visivi in un magma colorato che si fa più indefinito con l'aumentare dei nemici, mentre le ombre della città sottomarina

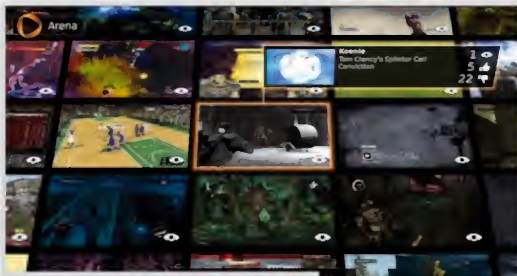
L'ALTERNATIVA GAIKAI

L'unico avversario di OnLive nel mercato del gioco in streaming è GaiKai, compagnia fondata da David Perry nel 2010 e raggiungibile all'indirizzo www.gaikai.com. Rispetto a OnLive, l'utilizzo dei giochi su GaiKai è ancora più semplice, dato che non richiede l'installazione di un client apposito, ma semplicemente la presenza del Flash player nel sistema. La selezione di uno dei demo elencati nel sito, tra cui spiccano titoli come *Dead Space 2*, *Battlefield Bad Company 2*, *RFA 12* e *Bulletstorm*, fa sì che il browser apra automaticamente una finestra in cui il gioco è mostrato a 720p con una definizione il più delle volte migliore rispetto a quella di OnLive. Dopo 30 minuti di demo, GaiKai propone ai giocatori statunitensi la possibilità di continuare a giocare in streaming in cambio di un abbonamento mensile, mentre agli utenti europei il download del gioco completo da Origin o l'acquisto tramite alcuni negozi online. L'azienda ha già stretto accordi con YouTube per fornire il suo servizio a una fetta più ampia di pubblico e con LG per abbinare alle future TV LCD del colosso coreano un player e un link diretto ai contenuti in streaming. Il difetto di GaiKai risiede, però, oltre che in un catalogo piuttosto ridotto, nella necessità di impiegare un processore abbastanza veloce a causa dell'utilizzo del codec Flash, che lo rende inusabile su gran parte dei notebook muniti di Atom.



ANCHE SU ANDROID

OnLive offre agli utenti americani e inglesi la possibilità di interagire con i giochi utilizzando lo schermo touch screen dei migliori tablet e smartphone basati su Android. Il negozio contiene una sezione apposita in cui sono indicati i titoli compatibili con tale interfaccia, la cui effettiva possibilità rimane però estremamente ridotta, visto che il client Android non simula il comportamento del joystick tramite gesture, ma più semplicemente posiziona un elevato numero di tasti sullo schermo, sminuendo anche la presenza di due stick analogici. Una soluzione che rende praticamente impossibile giocare sui i pollici di un telefono, destinati a scomparire dietro le dita dell'utente, ed estremamente scomodo orientarsi sui tablet, vista l'inesistibilità di gestire contemporaneamente pulsanti, joystick e stick virtuali. OnLive su Android rimane, insomma, più uno sfogo di tecnologia utile a colpire gli amici che non un servizio effettivamente apprezzabile, tanto da risultare meno utile del visualizzatore per iPad, una App disponibile anche sull'iPhone italiano e adatta soltanto a osservare le partite altrui.



■ Ogni riscontro è un differente partita in corso. La scena Arena, che passa in rassegna gli sforzi degli altri giocatori, è quantomai impressionante.

di Rapture avvolgono come un mantello molti dei dettagli art déco di BioShock. Le scene inneggiate di *Mafia II* si tramutano in un confuso turbinio di artefatti visivi, gli stessi osservabili quando si procede a tutta velocità nelle strade di *Driver San Francisco* o nei celi di *Dark Void*, ma *DIRT 3*, per esempio, va controcorrente, risultando meno simile a un filmato di YouTube a 320p e più a un gioco eseguito su una economica GeForce. E parlando di hardware, non si può non sottolineare come tutti i titoli elencati, pur essendo evidentemente imparentati con le versioni PC (non sono presenti esclusive per console) non sono eseguiti al più alto livello di dettaglio, ma a quello medio-basso tipicamente offerto da schede quali le Radeon 3870 o le GeForce 9800, probabilmente presenti nei server lussemburghesi. Questo significa che gli effetti PhysX e l'illuminazione Direct X 11 sono assenti da *Batman: Arkham City*, ma soprattutto che la fluidità di tutti i giochi è spesso più vicina

ai 60 FPS reali che hai 60 fotogrammi incanalati dal server. Un flusso poco costante anche a parità di gioco: in alcune delle nostre prove, le immagini sono risultate più chiare al mattino, con la maggior parte degli utenti impegnata a scuola o al lavoro, che non alla sera, quando l'affollamento dei server è arrivato al punto da renderci quasi impossibile accedere a un titolo già acquistato. L'altro punto debole di un'esecuzione

remota è rappresentato dalla latenza, ossia dal tempo intercorrente tra l'invio di un comando sulla tastiera o sul controller e la sua effettiva ricezione da parte del nostro alter ego su schermo. Tipicamente, a tutta velocità nelle strade di *Driver San Francisco* si offre una latenza di 50 ms, cui si aggiungono un'altra decina o ventina di ms generati dal ritardo con cui gli schermi LCD visualizzano le immagini provenienti dalla scheda grafica. Nel multiplayer, la tipica connessione ADSL produce latenze pari a 50-90 ms; di conseguenza, considerando che su OnLive gli input devono essere compressi e inviati a server distanti centinaia di chilometri prima di tramutarsi in una reazione sullo schermo, i 150-170 ms rilevati dai nostri test rimangono comunque un'impresa tecnica ragguardevole. Tale valore non produce fastidi avvertibili nel gioco in singolo, ma certo non mancherà di far storcere il naso agli utilizzatori

di fibra ottica, abituati a latenze da 20-30 ms e, soprattutto, rimarrà indigesto ai campioni del frag, anche perché nelle affollate arene di *Unreal Tournament 3* la latenza sale intorno ai 200 ms, rendendo molto difficile fare delle combo con lo Shock Rifle e riportando i veterani a quelle sensazioni di predizione degli spostamenti provate ai tempi dei modem analogici. A questi due difetti si aggiunge l'effettiva impossibilità di sfruttare efficacemente le

REQUISITI MINIMI

In modo molto semplice e intuitivo, il sito di OnLive fornisce i requisiti minimi necessari per giocare in streaming. Per giocare su OnLive è necessario avere un computer con un processore Intel Core 2 Duo o superiore, 1 GB di RAM, una scheda video NVIDIA GeForce 7000 o superiore, una connessione Internet a banda larga di almeno 4 Mbps e un sistema operativo Windows XP o superiore.

CONCLUSIONI

OnLive è un servizio di streaming di giochi che ha fatto molto parlare di sé. Nonostante i suoi limiti, è un'alternativa interessante per chi non ha un computer potente o per chi vuole giocare in streaming.



connessioni Wi-Fi o 3G: nel primo caso, nonostante i router fossero montati solo pochi metri dal PC usati per le prove, siamo spesso incappati in vere e proprie congestioni della nostra vettura da rally, che una volta rinsincronizzati con il client risultava destinata a scontrarsi con qualche albero. Nel secondo, il client si è rifiutato del tutto di avviare gran parte dei giochi, concedendoci soltanto qualche immagine terribilmente compressa del vecchio *Syberia II*.

BOZZOLO PROMETTENTE

OnLive e GaiKai, o più genericamente, la fruizione di giochi eseguiti in remoto e ricevuti in streaming, rimane per ora un'alternativa imperfetta

all'utilizzo di silicio potente e dedicato. Certo, vedere le immagini di *Crysis 2* scorrere sullo schermo tanto di un Mac quanto di un tablet basato su Atom a 1,2 GHz o di un notebook privo di GPU è inizialmente spiacevole, e rappresenta un'opportunità imperdibile per chi è munito di PC datati ed è disposto a scendere a compromessi con la qualità visiva pur di vestire la seconda nanotuta. Il fatto, però, che la maggior parte dei titoli costi esattamente come la versione su DVD o quella reperibile su Steam rappresenta un disincentivo importante per tutti i possessori di hardware adeguato, che scaricano qualche GB o completano la

A CONFRONTO

Ecco le differenze visive tra OnLive e GaiKai. OnLive è un servizio di streaming di giochi che ha fatto molto parlare di sé. Nonostante i suoi limiti, è un'alternativa interessante per chi non ha un computer potente o per chi vuole giocare in streaming.

- 1 I server utilizzano il livello di dettaglio più basso, di conseguenza le texture sono meno definite anche se l'immagine non è in movimento.
- 2 La compressione video concentra la propria precisione su colori contrastanti, facendo perdere forma alle superfici prive di particolari.
- 3 La risoluzione a 720p rende estremamente pixelati gli oggetti più lontani, anche a causa dell'assenza di Antialiasing.
- 4 Le sfumature di colore tendono a produrre macchie distorte o affollano i dettagli in tinte uniche.
- 5 La scelta di ridurre il livello di dettaglio priva i giocatori dai particolari che elevano la complessità poligonale.
- 6 L'utilizzo di texture ad alta risoluzione rende più realistico l'aspetto degli oggetti solidi.
- 7 Anche mantenendo la medesima risoluzione, l'Antialiasing permette di distinguere gli oggetti più lontani.
- 8 L'utilizzo di un HUD a risoluzione nativa fa sì che il testo sia sempre bene a fuoco.
- 9 Anche in un cielo con pochi dettagli, le sfumature delle nuvole rimangono ben delineate.
- 10 Il filtro Anisotropico fa sì che anche le superfici più frastagliate non mostrino eccessive distorsioni.

classica installazione possono godere di una maggiore nitidezza delle immagini, nonché lanciare le partite senza dover per forza collegarsi a un cavo ethernet. I responsabili di OnLive hanno annunciato l'intenzione di elevare, in futuro, a 10 Mbit il loro flusso video, in modo da offrire la ricchezza di 1080p tipica delle TV full HD, e di espandere il proprio catalogo anche ai MMORPG. Noi preferiremmo che la maggiore banda dati andasse in favore di immagini meno compresse a 720p e che il catalogo dei giochi si arricchisse di titoli esclusivi per console, in modo da permetterci di giocare in streaming agli ultimi episodi di *Halo* e *Uncharted* dopo aver fatto sudare la nostra Radeon o la nostra GeForce con la più classica e nitida delle partite a *StarCraft II*. Ma forse, fra un decennio, l'idea stessa di non affidare al Cloud il calcolo delle nostre emozioni, questa ci sembrerà assurda.

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero: le linee guida dei nostri esperti

1 A GMC prova soltanto giochi completi e finali. Magari non riceviamo la scatola, caprai possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma in tal caso sempre a versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrire un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegniamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I titoli che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con serietà, se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'etichetta di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare spaziosità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
L'AMC sceglie il "Gioco del Mese" a titoli che hanno ottenuto una valutazione eccezionale. Tutti i giochi che ricevono questo premio di distinzione sono raccomandati a "scelta d'élite".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati". Ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.



UN VERO AFFARE!
Indicazioni: tutto ciò che è stato elevato, tuttavia, a valore, è capace di essere prodotto in quantità e a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e speciali, ne vale la pena di "verificare un Vero Affare".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre tutti i meriti vengono trovati in un'importazione ufficiale nel nostro paese. Con questo articolo veniamo informati che alcuni titoli sono importati da altri paesi e che, in Internet, è un'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegniamo i voti nelle recensioni

3 o meno
L'analisi che viene data da parte dei nostri esperti di giochi, è di insoddisfazione. Nel caso di un gioco, non si può consigliare a nessuno.

4-5
Siamo ancora nel campo della sufficienza, ma il giudizio è positivo. Il gioco può essere consigliato a chi non ha paura di sbagliare.

6-7
Il punteggio è sufficiente nel caso di un gioco che non ha nulla di eccezionale, ma che è comunque un buon prodotto. Il giudizio è positivo, si può consigliare a chi non ha paura di sbagliare.

8 o più
Il titolo da provare è eccezionale, merita un voto alto. Il giudizio è positivo, si può consigliare a chi non ha paura di sbagliare.

Girare sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Speriamo, e affidare, che da sempre i requisiti riportati sulla confezione, siano corrispondenti a quelli reali. Hardware su cui girare, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nel caso in cui si superasse questo valore, non si avvertirebbero evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core raffreddato da 3 GB di RAM (meglio 2 GB), se giocato in ambiente Windows Vista, sarete a posto. È necessario più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.

qualità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere possibile l'esperienza. Segnaliamo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati soddisfacenti, prendendo come elemento di riferimento proprio nella nostra Serie Guano. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, indichiamo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivata o meno l'accelerazione hardware. Troviamo anche una tabella che permetterà di fare un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le indicazioni, ricordiamo, infine, che nella pagina delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione del produttore del gioco, mentre il sistema consigliato, a nostro avviso, è quello per non rinunciare a maggiori dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ■ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

EndWar non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nel caso in cui si superasse questo valore, non si avvertirebbero evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core raffreddato da 3 GB di RAM (meglio 2 GB), se giocato in ambiente Windows Vista, sarete a posto. È necessario più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.

	Radeon 3870	GeForce 8800 GT	Radeon 4850	GeForce 8800 GT	Radeon 4870	GeForce 8800 GT	ATI CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1600x1200	1920x1080	
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1600x1200	1920x1080	
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1600x1200	1920x1080	

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper



Kingdoms of Amalur: Reckoning

LE PROVE DI QUESTO MESE

Kingdoms of Amalur:

Reckoning 58

The Darkness II 66

Oil Rush 70

Q.U.B.E. 72

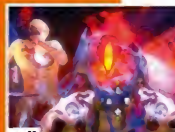
Grotesque Tactics II:

Dungeons and Donuts ... 74

Dead Island:

Ryder White 76

Dustforce 77



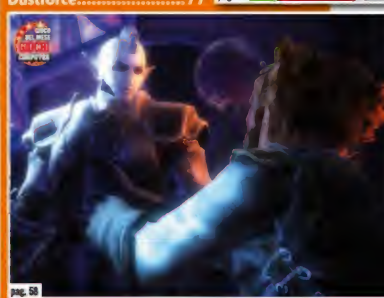
pag. 66



pag. 70



pag. 72



pag. 68

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamoli insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita.



ALBERTO FALCO
Specializzato in: Fantasy
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



ANTONIO COLUCCI
Specializzato in: Avventura
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



MIRO VAIRO
Specializzato in: Lottare
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



RAFFAELLO BUSCONI
Specializzato in: Fantasy
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



SIMONA MAIORANO
Specializzata in: Fantasy
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



ELISA LANZA
Specializzata in: Fantasy
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fantasy
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



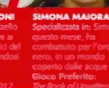
LUCA PATRINO
Specializzato in: Fantasy
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Fantasy
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Fantasy
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Fantasy
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



PINO MOLteni
Specializzato in: Fantasy
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



ROBERTO CAMIANA
Specializzato in: Fantasy
Il mio gioco preferito è: The Witcher 2
Il mio gioco preferito: The Witcher 2



KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

GENERE: GIOCO DI RUOLO

Un uomo senza destino per un GdR dal futuro luminoso.

IN ITALIANO

Kingdoms of Amalur ha una marea di testi, tutti tradotti in italiano. Ci sono alcuni errori qua e là, ma considerando la mole del progetto, qualche svista era inevitabile. Il parlato, invece, rimane tutto in inglese.

DOVENDO recensire decine di giochi ogni mese, abbiamo sviluppato una sorta di senso per la qualità. In particolare, quando gli sviluppatori ci mostrano il frutto del loro lavoro, magari a poche settimane dalla conclusione del progetto, riusciamo a capire con buona approssimazione cosa aspettarsi da un titolo.

Per esempio, in una sessione d'anteprima di *Skyrim*, della durata di poco più di tre ore, ci eravamo resi conto di essere alle prese con qualcosa di grande, che avrebbe senza dubbio catturato la fantasia di milioni di appassionati. Giocandolo a fondo per la recensione abbiamo avuto tutte le conferme del caso, tramutando delle prime impressioni entusiastiche nel proclama di un nuovo capolavoro dei GdR occidentali.

Con *Kingdoms of Amalur: Reckoning*, invece, il nostro istinto è stato smentito. Il primo impatto ci aveva insinuato il dubbio che potesse trasformarsi in un polpettone fantasy che sapeva di già visto, con scelte di game design confuse. Pur constatando una valida esecuzione tecnica, insomma, ci aspettavamo un gioco buono soltanto per i fanatici del genere. Invece, siamo lieti di affermare che, dopo decine di ore di gioco, *Amalur* ci ha fatto innamorare, superando tutte le nostre

aspettative. Big Huge Games e 38 Studios hanno dato vita a un universo narrativo grande e complesso, tanto da non riuscire a renderne l'idea durante i rapidi eventi dedicati alla stampa. È un progetto enorme, frutto della fantasia di un superio di VIP: Ken Rolston, il lead designer di *Morrowind* e *Oblivion*, lo scrittore fantasy R.A. Salvatore e Todd McFarlane, autore di "Spawn". L'idea è di creare qualcosa che non si fermi con questo videogioco, ma che possa continuare a vivere anche con libri, fumetti, e magari anche con un futuro MMORPG.

"Gli scontri rimangono emozionanti anche dopo molte ore"



La grafica non è un capolavoro di tecnica, ma lo stile è delizioso.

LA PIETRA FILOSOFALE

Amalur trabocca di meccaniche interessanti, come per esempio l'alchimia. Raccogliendo piante e fiori in giro per il mondo, potrete recuperare dei reagenti, da usare poi per sperimentare con beute e alambicchi. Accedendo a particolari tavoli da lavoro, solitamente disponibili nelle città, è possibile creare pozioni partendo dalle ricette note, oppure sperimentare per scoprirne di nuove. Naturalmente, più si spendono punti in alchimia e più è possibile creare formule complesse.

EROI D'AZIONE

Kingdoms of Amalur: Reckoning è un gioco di ruolo occidentale, con tutti gli elementi fondamentali del genere. Abbiamo una vasta mappa esplorabile liberamente, una trama principale contornata da tante quest secondarie, un sistema di crescita e personalizzazione del proprio eroe e una miriade di oggetti magici da trovare. L'esecuzione, a prima vista, può sembrare classica e conservativa, ma un più attento esame rivela come i game designer abbiano lavorato con precisione certosina per creare un sistema agile e funzionale.

L'unico aspetto che si discosta realmente dai canoni del genere sono i combattimenti che, pur obbedendo alle statistiche da GdR, si svolgono rigorosamente in

La modalità guidata, anche una semplice frusta può infliggere danni letali.



PRATICO INVENTARIO

Alcuni giochi di ruolo sono rovinati da menu e inventari lenti e scomodi, ma per fortuna non è il caso di *Amalur*. L'interfaccia non è perfetta, ma tutto quel che serve è a portata di mano, e ci sono vari modi per eseguire le stesse operazioni. Con buona probabilità, dopo un comprensibile movimento di confusione iniziale, riuscirete a trovare il vostro assesto, senza perdere tempo tra i menu e dedicandovi alle delizie della trama.

tempo reale, come in un gioco d'azione. In un primo momento sembra di avere a che fare con un imitatore di *Diablo*, guidato da un feroce "dica-clica" per uccidere i nemici, ma dopo pochi minuti si realizza come il sistema sia più



Re Wencen

Quando Italam mi ha detto che il seggio vacante era stato occupato da un mortale, non riuscivo a credergli. Ma eccovi al mio cospetto. Impressionante.

Re Wencen

I dialoghi hanno una serie di scelte multiple, un po' come nei recenti *Gothic Wars*.



Gli effetti delle abilità e degli incantesimi sono delle vere esplosioni di colore.

ATTIVAZIONE SU INTERNET

Il gioco è disponibile su Steam (disponibile: Steam-powered.exe). Origin (disponibile: origin.exe) e in versione patchificata richiede il download di Origin.

di muoversi rapidamente da un nemico all'altro. Ulteriori importanti dettagli riguardano la presenza degli scudi, cui è assegnato direttamente un tasto, e la possibilità di eseguire capriole, fondamentali per schivare gli attacchi di alcuni nemici.

È un sistema con tante piccole variabili, ma che riesce a dare profondità e spessore agli scontri, che rimangono emozionanti anche dopo molte ore. Siamo lontani dalla frenesia di *Diablo* e dagli automatismi del MMORPG, e il tutto è ben più preciso e misurato rispetto a *Skyrim*. In *Amalur* i combattimenti sono una questione di destrezza, tanto da impedire gli approcci più rilassati. La salute non si rigenera in automatico, le pozioni di cura non crescono sugli alberi e i nemici sono agguerriti al punto giusto. Il risultato è eccellente, ma molto più impegnativo rispetto agli standard del genere, specie per chi è abituato ai turni o alla possibilità di

DISCIPLINE E MAESTRI

In giro per il mondo di gioco troverete saggi e maestri disposti a insegnarvi i loro segreti, aumentando di uno o più punti un'abilità (come succede quando si sale di livello). Inutile dirlo, avere un tutore privato è un lusso molto costoso.



I vari tipi di armi hanno effetti e usanze radicalmente diverse.



Ogni tanto, l'Inquadratura decide di andare per i fatti suoi. Attenti al calendario.

ALLE SPALLE
Con la pressione di un tasto, si attiva la modalità furtiva, che permette di attaccare alle spalle i nemici o di passare senza farsi scoprire. È un approccio diametralmente opposto a quello di un guerriero, ma grazie al buon bilanciamento di Amalur è altrettanto efficace.

mettere in pausa per dare comandi. La vera grandezza dei combattimenti di Amalur, però, sta nella loro capacità di crescere costantemente insieme al giocatore. Mano a mano che si sale di livello e si investono punti nelle varie armi, infatti, si sbloccano spettacolari tecniche, sempre nuove, che vanno via via ad aggiungere spessore alle combinazioni possibili. Per esempio, usando le lame Fae, molto rapide e adatte ai ladri, è possibile scaraventare verso l'alto alcuni nemici. All'inizio sembra un buon modo per mettere fuori combattimento un assassino per qualche secondo, ma dopo un po' si scopre come, passando rapidamente all'arco, sia possibile tenere in volo il nemico a suon di frecce, infliggendogli un sacco di danni non parabili.

In questi momenti sembra quasi di essere alle prese con un picchiaduro giapponese, dove la coordinazione e l'alternarsi degli attacchi può cambiare le sorti di un intero combattimento.

"Sembra la punta dell'iceberg di un grande progetto fantasy"

Da notare anche come il sistema permetta di passare, in una frazione secondaria, dall'arma primaria a quella secondaria, spianando la via a tante sperimentazioni con gli accostamenti. Dulcis in fundo, i comandi sono semplici e intuitivi, e la curva d'apprendimento è calibrata alla perfezione. Considerando che durante l'avventura trascorrete molto tempo ad affrontare i nemici, il fatto che sia così divertente è un enorme punto a favore per Kingdoms of Amalur.

DALLE STALLE ALLE STELLE

La crescita del personaggio e la progressione dell'eroe sono un

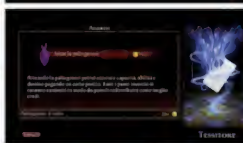


aspetto cruciale di ogni GdR che si rispetti. Un bravo game designer sa trovare la giusta alchimia tra fatica e ricompensa, creando costantemente degli obiettivi appetibili da raggiungere, bilanciando a dovere premi e punizioni. Il sistema di Kingdoms of Amalur non ha nulla di particolarmente creativo o originale, ma funziona alla perfezione, rivelando uno spessore da fare invidia anche ai mostri sacri del genere.

Ogni volta che si accumula abbastanza esperienza da salire di livello, come prima cosa, si aggiungono punti alle abilità principali (come scasso, alchimia, furtività, eccetera); ogni unità investita dà diritto a bonus assortiti e, in determinate tappe, conferisce un'abilità o un premio aggiuntivo. Il passo successivo è

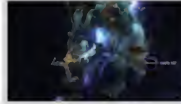
L'UOMO SENZA DESTINO

Kingdoms of Amalur racconta la storia di un misterioso eroe morto in battaglia, riportato in vita in seguito a uno strano esperimento con il Pozzo delle Anime. In un mondo in cui tutto è governato da un destino incombibile e immutabile, questo mortale risorto rappresenta uno strappo, un'eccezione, un pericolo: essendo rinato, il nostro avventuriero non ha un destino, ed è quindi in grado di plasmare il suo futuro, e forse anche quello del mondo intero.



LA MODALITÀ DEL GIUDIZIO

Usando incantesimi e combo si carica la barra del destino, grazie alla quale è possibile attivare la "modalità giudizio". Si tratta di una sorta di dimensione parallela, in cui il nostro eroe è più rapido e resistente, e i suoi attacchi infliggono più danni. Le creature uccise in questo modo rimangono a terra, immobili, per poi essere terminate tutte contemporaneamente con uno spettacolare colpo di grazia, durante il quale si ottiene anche un bonus ai punti esperienza. È fin troppo potente, ma il caricamento della barra è relativamente lento.



una classica struttura ad albero, divisa in tre categorie principali: forza, intelligenza e destrezza. Ogni sezione contiene bonus alle armi, poteri magici, combo e tecniche avanzate, che diventano tanto più potenti quanto più aumentano i punteggi associati. Andando oltre questa banale apparenza, però, Amalur rivela forse il suo lato più raffinato, legato all'adozione di classi multiple. Sviluppando diversi rami, infatti, è consentito sbloccare tecniche miste, prelude a chi punta tutto sempre sullo stesso stile di gioco. È un'evoluzione duttile e naturale, e fa in modo che ogni scelta abbia una sua valenza tattica, incoraggiando a sperimentare con tutte le possibilità. A questo



Il design dei mostri e delle creature tradisce lo zampino di McFarlane.



Ogni oggetto usato è ben visibile sul modello del protagonista.

Parla con Agarth

si aggiunge il sistema dei destini, anch'essi sbloccati in base a come si prosegue: possono essere mutati a ogni scatto di livello, e influenzano radicalmente le statistiche in combattimento.

E se poi si cambia idea, o si realizza di aver speso troppo in un'abilità poco sfruttata? Visitando i tessitori, dei particolari veggenti, si può eseguire la "pallogenesis", ossia un rito che consente di riallocare da capo tutti i punti. Per qualche centinaio di monete si ottiene il lusso di ricalibrare il proprio eroe, o l'emozione di sperimentare un altro stile di attacco (o difesa). È una vera e propria benedizione, anche perché le missioni e le quest sono così tante, che l'idea di ricominciare da capo solo per cambiare eroe potrebbe scoraggiare i più.

L'altro indice di crescita del personaggio è legato al cosiddetto "gioco", ossia alle armi e agli oggetti reperiti nel dungeon o addosso ai mostri uccisi. Da questo punto di vista, Kingdoms of Amalur sottolinea la propria natura di

videogioco, stando alla larga dall'approccio tendente al realismo adottato da Skyrim. Completando le tante quest assisterete a una vera e propria escalation di potere, acquisendo oggetti sempre più rari e ricchi di abilità. La fonte d'ispirazione è chiaramente Diablo e, proprio come nel capovolgere Blizzard, la raccolta crea una piacevole assuefazione, invogliando a stare davanti al PC per quei classici "cinque minuti in più", o per il caro, vecchio, "vedo la ricompensa di questa missione e poi vado a letto". Interessante anche il trattamento riservato agli oggetti obsoleti, o che non servono al nostro eroe: dall'inventario si possono comodamente etichettare come "cianfrusaglie" (pessima traduzione italiana di "Trash", spazzatura), per poi venderle al primo mercante con un solo clic, senza perdere tempo o rischiare di fare confusione con ciò che si vuole conservare. In alternativa, volendo cimentarsi come fabbri, si possono smantellare le armi inutili,

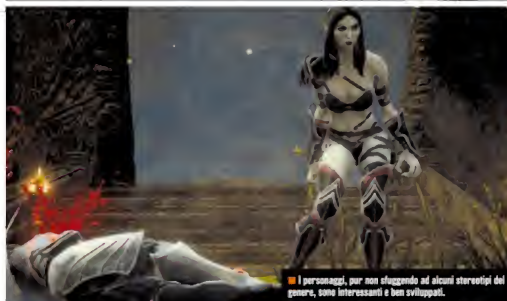
VIOLENZA GRATUITA

Volete uccidere tutti quelli che vi capitano a tiro, anche se siete in un pacifico villaggio? Premendo un tasto potrete passare alla modalità aggressiva, attaccando e uccidendo anche gli innocenti. Naturalmente, la forza dell'ordine vi mostreranno il loro disappunto.



Agarth
La Pietra del destino è caduta ai piedi al vostro tocco. E ogni cosa intorno a voi, l'intero arazzo del destino... di via (dissolando)

La razza scelta per il protagonista influenza tanto le statistiche quanto l'aspetto fisico.



I personaggi, pur non sfuggendo ad alcuni stereotipi del genere, sono interessanti e ben sviluppati.

SALVATAGGI
Il gioco sarà anche stato sviluppato su console, ma i salvataggi sono in stile PC: si può salvare come, dove e quando si vuole.

recuperandone i componenti per poi crearne di nuove, più adatte ai propri scopi.

UN MONDO TUTTO NUOVO

Oltre agli aspetti tecnici della giocabilità, come quelli appena descritti, un GdR ha bisogno di una bella trama, di una grande ambientazione e di missioni intriganti. *Kingdoms of Amalur* ha dalla sua parte un racconto ben strutturato e non banale, un enorme mondo traboccante di cura e dettagli, e quest'che, pur non discostandosi dai soliti elementi del genere (uccisioni, spostamenti e interazioni con i Personaggi Non Giocanti), tengono vivo l'interesse anche dopo qualche decina di ore. L'unico problema, in quest'ottica, è una relativa lentezza iniziale, dovuta a un tutorial un po' noioso e a un paio di dialoghi che sanno di cliché fantasy scadente. Per nostra fortuna si tratta di un'apparenza che inganna, anche perché dopo la prima ora di gioco ci si trova completamente immersi nelle colorate lande di

Amalur. Tutto è interattivo, tutto ha una storia, tutto ha un motivo. I racconti di libri e pergamene hanno un significato, le varie razze sono caratterizzate con lingue e culture definite con una cura quasi eccessiva e tutti i personaggi hanno qualcosa d'intelligente da dire. Sembrava proprio che questo *Kingdoms of Amalur* sia la punta

"Ogni scelta ha una sua valenza tattica"

dell'iceberg di un grande progetto fantasy, che aspira a creare un sistema complesso e pieno di rimandi interni come quello de "Il Signore degli Anelli" del maestro Tolkien. Il paragone è forse un po' eccessivo, ma il lavoro svolto è ben sopra la media di qualità del GdR, specie considerando che stiamo parlando del primissimo episodio di una serie nata dal nulla, senza

MINIGIOCHI

L'apertura di bauli, porte e lucchetti è affidata ad alcuni semplici minigiochi, le cui variabili sono influenzate dai punteggi in scasso e discantare. Non sono niente di trascendente, ma sono abbastanza ben fatti da non risultare noiosi dopo la terza volta che li si affronta. Naturalmente, violare alcuni sigilli verrà considerato un crimine, che potrebbe mandare il nostro caro eroe dritto in prigione, senza passare dal Via.



una storia pregressa. Tale ricchezza narrativa si concretizza tanto nella campagna principale, pensata per farci esplorare la mappa in lungo e in largo, quanto nelle quest secondarie, che generano delle sottotrame a parte, abbastanza sviluppate da durare anche più di due ore di gioco. Un po' come in *Deus Ex: Human Revolution*, i Personaggi Non Giocanti vi affideranno incarichi complessi, con l'importante differenza che qui c'è una nuova quest dietro ogni angolo. Per questo è estremamente difficile valutare la durata di *Amalur*, anche perché puntando al 100% potrebbero non bastare 80 ore. Quel che è più importante, è che i contenuti sono densi, ma soprattutto di qualità: le quest secondarie sono abbastanza interessanti da invogliare a cercarle tutte.

TECNICA E CUORE

Artisticamente parlando, la grafica è colorata e originale, soprattutto grazie alla direzione di Todd McFarlane (anche se la cura, come potete vedere, è ben diversa dal suo "Spawn"). Ci sono molte creature dal design accattivante, capaci di andare oltre gli stereotipi del bestiario fantasy, e i paesaggi spaziano dal bucolico al tetto, ricorrendo a scelte cromatiche tendenti al pastello, che a tratti ricordano *World of Warcraft*. Anche l'architettura e lo stile dei villaggi cambia in base ai suoi abitanti e alle regioni, contribuendo a dare credibilità e coerenza al mondo di gioco. Detto questo, è chiaro che gli sviluppatori abbiano puntato più sullo stile, adeguandosi alla

ridotta potenza delle console, senza sfruttare a dovere i PC. Il menu delle opzioni grafiche è ridotto all'osso, e non permette nemmeno di cambiare parametri base come il livello di dettaglio. Se cercate un GdR con una grafica che faccia sudare le vostre schede, l'opzione migliore rimane *Skyrim* con un po' di Mod.

Se, invece, potete fare a meno di qualche texture, *Kingdoms of Amalur* vi regalerà grandi soddisfazioni, anche perché la tanto criticata attenzione alle console non ha minimamente inficiato le meccaniche di gioco. I controlli con la tastiera funzionano a meraviglia, anche considerando il livello d'azione richiesto dai combattimenti, e la difficoltà è ben calibrata,

senza momenti di frustrazione o eccessive semplificazioni. Il neo più vistoso riguarda l'inquadratura che, pur tenendo la visuale fissa in terza persona, di tanto in tanto impazzisce, impedendo di osservare cosa accade durante alcuni scontri. È un errore grave, che si manifesta un po' troppo spesso, ma che non riesce in nessun modo ad adombrare la grandezza di questo *Amalur*. Non è perfetto, certo, ma è senza dubbio una delle più belle sorprese GdR degli ultimi anni. È un grande debutto, con tante potenzialità per un luminoso futuro fantasy, imperdibile per chiunque gradisca il genere.

Fabio Bortolotti

AMICI NON GIOCANTI

Amalur è un'esperienza in singolo, senza multiplayer, ma di tanto in tanto troverete alleati che vi seguiranno durante le vostre avventure. A volte, per convincervi, dovrete ricorrere alle vostre doti di persuasione.

UN BU PROBLEMA

COSTO...

Un enorme gioco

di ruolo

è come...

Skyrim, ma con uno

stile tutto diverso

E PER...

Chi vuole universi

complessi e

complessi.

Chiedi il tuo...
Chiedi il tuo...
Chiedi il tuo...

► Sis Min CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, 10,5 GB HD, Internet per l'attivazione
► Sis Con CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB
► Multiplayer No

► Un mondo enorme e coerente
► Combattimento emozionante
► Ricco e vario
► Grafica da console
► Un po' lento all'inizio
► Telecomora pazza

Un grande inizio, per un grande gioco di ruolo occidentale. Dietro un'apparenza ordinaria si nasconde un'esperienza profonda, ricca e avvincente. Siamo certi che sentiremo ancora parlare dei regni di Amalur.

9

La rivista per chi vuole divertirsi alla grande con il PC!

IN ALLEGATO UN DVD DEMO DA 8 GB E IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI
PER IL MIO
COMPUTER

SPECIALE!
TOTAL WAR: SHOGUN 2
IL TRAMONTO
DEI SAMURAI
Le katane dei samurai di Creative Assembly sfidano le mitragliatrici!

SPECIALE!
FAR CRY 3
L'atteso sparattutto di Ubisoft ci riporta in un inferno tropicale!

RECENSITO!
KINGDOMS OF AMALUR
RECKONING
La gloriosa alba di un nuovo gioco di ruolo fantasy!

nail'd
IN ITALIANO
TOP GAMES!

INOLTRE...
7 giochi recensiti tra cui
The Darkness II
Oil Rush
Q.U.B.E.
Gothic Tactics II

ST3

ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL METODO PIÙ COMODO PER ABBONARTI:

- POSTA** Compila, ritaglia e spedisce in busta chiusa a: Press Di - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97 - 25126 Brescia BS
- FAX** invia il coupon al N. 030 3198412
- ONLINE** sul sito www.abbonamenti.it/p5506

- TELEFONA** al N. 199 111 999 Dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi: € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore.

•SMS da inviare al N. 335 8331122 indicando nell'ordine: il codice dell'offerta 26757/Nome/Cognome/Indirizzo/Numero civico/Località/CAP/Sigla provinciale/S (oppure NI)S (oppure NI) per indicare rispettivamente il consenso (SI o NO) alla privacy 1 e alla privacy 2 riportate sul coupon. Non lasciare nessuno spazio dopo i punti esclamativi come nell'esempio:
26757!Gianni!Siani!Via Mondadori!!Segrate!20090!MI!SI!
 Entro 24 ore riceverai un SMS di conferma dal Servizio Abbonati. Il costo del messaggio inviato è pari al normale costo di un SMS.
 Il pagamento dell'abbonamento è previsto in una unica soluzione con il bollettino di conto corrente postale che ti invieremo.

1 anno - 12 numeri + 12 giochi completi + 12 DVD Demo

79 € invece di 106,80 €

SCONTO 26%

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

RIMBORSO GARANTITO:
potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

COUPON DI ABBONAMENTO

Si! Mi abbono a Giochi per il Mio Computer

Riceverò 12 numeri a soli 79 euro anziché 106,80 euro con lo sconto del 26%

> Inviare Giochi per il Mio Computer al mio indirizzo:
Cognome e Nome _____
Via _____ N. _____
Località _____ CAP _____ Prov. _____
Tel. _____ email _____

> Scelgo di pagare, in un unico versamento:

30 ☐ Con il bollettino postale che mi invierete
 20 ☐ Con carta di credito: ☐ Visa ☐ American Express ☐ Diners ☐ Mastercard

Numero: [][][][][][][][][][][][][][][]
 Scad. (mm/aa) [][][][][] Firma _____

Compila, ritaglia e invia questo coupon in busta chiusa a:
PRESS-Di Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97, 25126 Brescia

Accetto di ricevere offerte promozionali e di contribuire con i miei dati a migliorare i servizi offerti (come specificato al punto 1 dell'informativa privacy) ☐ SI ☐ NO

Accetto che i miei dati vengano comunicati a soggetti terzi (come indicato al punto 2 dell'informativa privacy) ☐ SI ☐ NO

Informativa ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR). L'utente ha dato il suo consenso all'uso dei suoi dati personali per ricevere informazioni e comunicazioni commerciali da parte di PRESS-Di. L'utente può esercitare i suoi diritti di accesso, rettifica, cancellazione, opposizione e limitazione dei dati personali presso il Responsabile del Trattamento dei Dati (RDT) PRESS-Di, via ... oppure inviando una richiesta scritta a: RDT PRESS-DI, via ... oppure inviando una richiesta elettronica a: rdt@pressdi.it. La presente informativa è pubblicata sul sito web di PRESS-DI.



GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

THE DARKNESS II

"L'ingiustizia porta l'ingiustizia, e il combattere con le tenebre e l'essere sconfitti da esse porta necessariamente l'inizio dei combattimenti." (Charles Dickens)

IN ITALIANO

The Darkness II è l'interessante tradimento in italiano, nonché doppiato nel nostro idioma. Rispetto alle continue voci e interpretazioni originali anglosassoni (europee), quella italiana risultava inevitabilmente un'occasione, anche a causa di qualche imprecisione di traduzione della linea di dialogo: "pistol" per "pistol", "tu" per "tu", "e via dicendo". Il gioco può essere considerato anche un Steam (SteamWorld.com).

ACHIEVEMENT

68 achievement in Steam mette in palio The Darkness II come 50. Alcuni ricominceranno da una morte guidata antropologica a dei mare conquistati, come quella che richiede di usare il gioco a livello Dots. Per conquistare tutti gli achievement serviranno almeno due partite complete, potendo sfruttare però la modalità Nuova Partita (New Game) (SteamWorld.com) (SteamWorld.com).

LA citazione da "Bleak House" di Charles Dickens calza a pennello. *The Darkness II* è la "Casa Desolata" descritta dal celeberrimo romanziere inglese, nella quale macabre morti e vividi sentimenti, flebili speranze ed episodi cruenti trovano posto contrapposto, e scusate il gioco di parole.

Il tutto nel nome delle tenebre, in questo caso malignamente condensate al singolare in una Tenebra parassitaria dalle fattezze serpentine striscianti almeno quanto la sibilante ineluttabilità nel divorare l'ospite, e la sua volontà. "L'essere sconfitti da esse porta necessariamente all'inizio dei combattimenti", e non c'è dubbio alcuno che Jackie Estacado, lo (s)fortunato ospite di cui sopra, sia stato sconfitto dalla Tenebra nel precedente episodio della serie. Così com'è altrettanto vero che tale sconfitta porti all'inizio dei combattimenti praticamente subito, in questo adrenalinico *The Darkness II*.

Sul "necessariamente", invece, abbiamo qualche dubbio in più. La sconfitta subita dal tenebroso protagonista nel primo capitolo ha paradossalmente rappresentato, per chi vi scrive, una vera e propria vittoria per il medium videoludico, finalmente capace di convogliare emozioni oltre che proiettili. E di farlo addirittura in un genere - quello degli sparatutto in soggettiva - in cui in prima persona è di solito unicamente

la visuale, e quasi mai anche le emozioni, o i sentimenti. Ma non solo. La fine del primo *The Darkness* - che consigliamo caldamente a tutti di giocare, magari sulla console di qualche amico - rappresentava una geniale contrapposizione tra un protagonista capace letteralmente di tutto grazie ai poteri conferitigli dalla Tenebra, tranne di controllare questi ultimi. La metafora perfetta del potente impotente, del vincente perdente, del mafioso rispettato da tutti ma amato da nessuno. Ne tantomeno dalla povera Jenny.

Che la consapevolezza dei rischi nel trasformare in serie videoludica un singolo titolo tanto perfetto nel suo equilibrio tra azione e narrazione, pallottole e sentimenti,

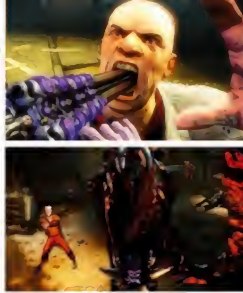
RIPOSA IN PACE?

Manco per sogno. Nonostante il *The Darkness* originale meritasse a nostro avviso un meritissimo R.I.P., una volta che si è deciso di riassumirlo per dargli un seguito non si è potuto proprio fare a meno di riassumere, seppur sommarariamente, la trama bella e dannata. Fedeli allo stile di questo secondo episodio, gli sviluppatori hanno deciso di farlo a inizio gioco tramite una serie di veloci artwork in sequenza, proprio come se si stesse sfogliando un fumetto, introdotti e commentati dal solito, inquadrante Johnny Powell. Inutile dire che questo seppur lodevole riassunto non riesce a evocare tutte le emozioni vissute nel primo capitolo, che vi consigliamo caldamente di recuperare, nonostante sia disponibile solo su console.



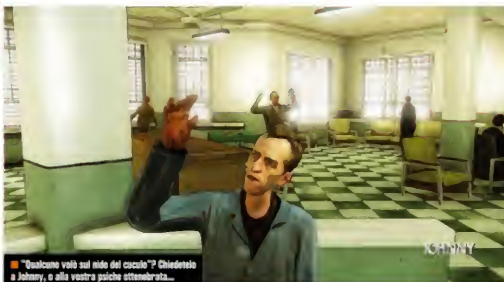
"Un mafioso rispettato da tutti ma amato da nessuno"

■ In *The Darkness II* il visitatore anche un luna park, con tanto di casa (anci, castelli) degli arrivi. Buon divertimento!



TALENTI SERPENTI

La quarantina di talentuose abilità speciali in gran parte dovute al tenebroso potere delle due teste serpentine che Jackie si porta appresso è organizzata in quattro categorie separate, tutte con il loro specifico schema ad albero per la progressiva attivazione delle skill. Finendo una partita, mediatamente, si riesce a raccogliere sufficiente esperienza per attivare la metà, importabile nel "gro" successivo grazie all'opzione Nuova Partita. Come detto, tali talenti sono classificati in quattro categorie diverse: la prima dedicata esclusivamente al potenziamento delle armi e delle relative munizioni; la seconda che si focalizza sulle abilità Sciamane e Proiettili di Tenebra e relativi potenziamenti; la terza relativa ai vari tipi di esecuzione possibili (curativo, demanico, da Sicario e da Poltergeist); la quarta, decisamente la più interessante, centrata sui vari poteri della Tenebra, dal "lancio" del Darkling alle "esplosioni oscure", dalle lame demaniche al terrificante buco nero. Nel corso della prima partita, vi consigliamo di concentrarvi su quest'ultima categoria di talenti, anche se i punti esperienza necessari ad attivarli sono ridistribuibili in qualsiasi momento (all'accettabile costo di 100 punti esperienza).



■ Qualcuno vola sul filo del cuscino? Chiedetelo a Johnny, o alla vostra pischia stitizzata...



■ Le interazioni con i Personaggi Non Giocanti non sono profonde, limitandosi puramente al livello narrativo.

super-poteri e normalità, inizio e fine - sebbene non certo inappuntabile per molti altri aspetti - sia stata condivisa anche dai medesimi autori, lo testimoniano parecchi indizi, quali il cambio stesso del team di sviluppo e la decisa virata verso il stile grafico totalmente differente rispetto a quello del primo episodio. Una scelta saggia, beninteso.

quella di differenziarsi dal gioco originale, tra l'altro avvicinandosi nel tempo allo stile visivo del fumetto ispiratore. Anche perché, una volta dichiarato tutto il nostro amore per il malinconico *The Darkness* primigenio, dobbiamo anche giudicare questo seguito per quanto vale individualmente, essendo per di più l'unico episodio disponibile su PC.

Per una volta, quindi, partiamo pure dall'impatto visivo, dato che ne abbiamo appena parlato. Convincente: un Cel-Shading appena accennato, capace comunque di conferire un originale look noir agli scenari di *The Darkness II*, giocando con i contrasti tra le ombre cupe della Tenebra e le tonalità accese di una varietà cromatica in stile "comic" rigorosamente contornata di nero. Contrasti che, come detto, ben si addicono allo spirito della serie, e che è coerente ritrovare sul piano puramente grafico anche nei lineamenti dei suoi personaggi. Volti più fumettosi e un po' meno carismatici che in passato (soprattutto quello dello stesso

PERI 18
La classificazione di "vietato ai minori" affibbiata a *The Darkness II* è assolutamente corretta, considerati i contenuti macabri del gioco. Sesso, sangue e violenza sono minuziosamente descritti lungo tutto il corso del gioco, passando da bordelli scuri a centri sennò, da Fredi maniacali psichiatrici a bellissimi tenebre infernali. Non fatevi inganare dal particolare stile visivo "da fumetto". *The Darkness II* è un gioco non violento, proprio come l'universo iconografico con la riferimento.

Anche il Darkling conosce qualche trucco per infliggere tanto dolore agli avversari.



JYPAD + MOUSE

Il sistema di controllo "quad-wielding" di The Darkness II è espressamente stato studiato sulle caratteristiche ergonomiche dei controller moderni e dei loro grilletti e pulsanti dorsali. Naturalmente, su PC il gioco può anche essere controllato mediante mouse e tastiera, per sé inevitabilmente la mappatura simmetrica del cosiddetto "quad-wielding" viene vanificata, con il mouse a gestire lo sparatutto e un tastierino a tastiera deputata al movimento e al controllo del secondo tentacolo demoniaco (almeno in configurazione standard). Insomma, se non avete voglia di mettervi ad ampieggiare con la mappatura dei tasti e avere un controller compatibile, questo FPS è uno di quelli che non è meglio giocare via joystick.



The Darkness II è un gioco violento e cruento, proprio come piace alla Tenebra che lo pervade.

Jackie, ma letteralmente familiari, essendo quella della famiglia mafiosa che (ri)accoglie Jackie a braccia aperte dopo i drammatici eventi vissuti nell'episodio precedente. Jackie che contraccambia affettuosamente, riservando però i più appassiti abbracci tentacolari ai suoi nemici, grazie a un sistema di controllo nuovo di zecca che consente di comandare singolarmente braccia umane e tentacoli della Tenebra mediante il cosiddetto "quad-wielding".

Il tenebroso Estadaco si trasforma, così, in una vera e propria macchina da guerra, capace di sostenere intense sparatorie con le spatafuoce disponibili (un arsenale piuttosto convenzionale, fatto di pistole, fucili e mitragliette varie) e, nel contempo, d'impegnare gli avversari sferzandoli con il tentacolo serpentinico destro e abbracciandoli con quello sinistro. Naturalmente, tali appendici demoniache rappresentano la vera arma in più di The Darkness II, anche rispetto al predecessore, vantando numerose funzionalità

bellissime tanto spettacolari quanto cruenti, ma sempre e comunque coerenti rispetto alla struttura del gioco nel suo complesso. Si va da esecuzioni sanguinolente di vario tipo al lancio di oggetti taglienti e nemici impotenti; dall'utilizzo come scudo di portiere e barriere al troncamento

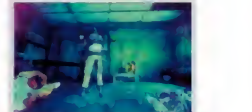
"Lo due appendici demoniache sono la vera arma in più di The Darkness II"

di circuiti elettrici e generatori. Una versatilità potenzialmente ma maggiormente finalizzata all'impiego contemporaneo, e un po' confusionario, di poteri spatafuoce rispetto a un eventuale uso più tattico e ragionato. Tale pecca è imputabile a un level design non particolarmente



UN DARKLING PER AMICO

Uno è uno solo, a differenza del gioco originale. In The Darkness II vi accompagnate con solo uno dei simpatici - a loro modo - Darkling consociati nel primo episodio. Invece di prendere ordini da Jackie in base alla relativa specializzazione "bellica" come in passato, l'unico malefico Darkling su cui potete contare agisce in modo autonomo, guidato da un'Intelligenza Artificiale particolarmente sadica e fantasiosa nell'insidiare e tenere occupati per un po' i nemici di Jackie. Due o tre volte nel corso dell'avventura capita, però, di ritrovarsi direttamente nei landi parati del Darkling in questione, precisamente quando il suo padrone si trova bloccato senza possibilità di avanzare. Come il "tentacolo strisciante" del primo episodio, anche in questo caso di tratta di guidare il Darkling in soggettiva fino a sbloccare quella particolare porta premendo l'altrimenti irraggiungibile pulsante. La differenza sta nel poter ora contare su una maggiore libertà esplorativa e su specifici attacchi con cui eliminare gli eventuali nemici, magari silenziosamente tramite cruenti esecuzioni stitiche. Si tratta, insomma, di divergenti quanto brevi cambi di ritmo e prospettiva, che però non incidono negativamente sull'economia generale del gioco.



ispirato piuttosto che a un sistema di combattimento di per sé piuttosto flessibile e personalizzabile, grazie ai talenti e all'essenza oscura necessaria ad attivarli. I combattimenti risultano, così, più concitati che tattici, almeno finché non scendono in campo le forze della Fratellanza, in grado di controllare tanto la luce quanto le tenebre, ossia tanto di inibire momentaneamente i poteri della Tenebra quanto di rendere parzialmente inefficaci le spatafuoce del protagonista.

GRIDARE VENDETTA...

ed essere accontentati. La scarsa longevità della Campagna single player di The Darkness II è compensata, almeno parzialmente, dalla presenza di una parallela Campagna in cooperativa progettata per un massimo di quattro giocatori. Quest'ultima si sviluppa lungo una ventina di livelli che assomigliano più a piccole arene che alle sezioni dell'avventura in singolo, pur condividendo con quest'ultima gran parte delle ambientazioni, insomma, dietro alla definizione di Campagna, solo parzialmente giustificata da qualche sparuto dialogo e qualche variazione negli obiettivi di "missione", si cela fondamentalmente una modalità co-op più simile al prototipo Orda, tanto da essere affrontabile anche per "episodi". Senza dubbio interessante è, invece, la caratterizzazione dei quattro personaggi che li affrontano fianco a fianco, dotati di arsenal bellici e "tenebroso" specifici per ognuno: Katana risucchia anime per il samurai Inugami, pistola caricata a pallottoli di essenza oscura per la fascinoso agente dei servizi segreti israeliani Shoshanna, bastone voodoo cava buchi nei per lo scozzese alcolizzato Jimmy Wilson. Personaggi da macchietta dalle potenzialità belliche semplificate rispetto a quelle dell'eclettico Jackie, ma che, proprio per questo, si combinano bene nell'ottica di una modalità cooperativa capace di divertire, almeno per un po'.



A proposito della Fratellanza, la piega narrativa che l'ingresso di questa misteriosa fazione fa prendere agli eventi della serie non ci ha lasciato particolarmente convinti. Il soprannaturale ha tanta forza evocativa quanto più viene accostato alla normalità del quotidiano. In questo secondo capitolo, la "normalità" originaria tende a perdersi incolorandosi nel gioco e in quel vero e proprio manicomio che alberga nella mente ormai offrenata di Jackie - o è il



Una volta sbloccati tutti, si può scegliere quale dei quattro tipi di esecuzione infliggere al nemico.



Dopo aver vinto un po' di giganti per Jenny, si torna all'amara realtà di un luna park infestato dalla Fratellanza.

contrario? Lungi da noi volervi rovinare la sorpresa, ma la nota narrativa nel suo complesso, "conclusione multipla" compresa, non ci ha certo emozionato come quella del primo episodio, risultando un po' tirata per i capelli. E sì che Jackie ha i capelli già lunghi di suoi Tanto più a fronte di una longevità complessiva dell'esperienza in single player che si può contare sulle dita di una o al massimo due mani, secondo il livello di difficoltà impostato tra i quattro disponibili. Non che quella del gioco originale fosse clamorosa, risultando al contempo meno intensa sul piano bellico, ma non certo su quello narrativo.

Insomma, consapevole di poter difficilmente competere sul piano puramente emozionale con il primo capitolo, The Darkness II ha scelto giustamente di puntare su uno stile di gioco più aggressivo, potenziato e

configurabile e su un impatto visivo più colorato, artistico e malleabile, sostenuto da un comparto tecnico solido e non particolarmente esoso in termini di risorse hardware. La presenza di una modalità cooperativa ben caratterizzata nei suoi protagonisti, se non propriamente nella sua struttura, è un gradito bonus, anche se la conversione del single player originale lo sarebbe stato di più. Concludendo, "combattere con le tenebre e l'essere sconfitti da esse porta necessariamente l'inizio dei combattimenti." E sebbene la loro fine giunga fin troppo presto, i combattimenti di The Darkness II valgono assolutamente la pena di essere vissuti. Sempre con la Tenebra - e Jenny - nel cuore, beninteso.

Giovanni Immobile

EDIZIONE LIMITATA

Per chi fosse interessato, si avverte pre-ordinare il gioco con speciale "upgrade" alla Limited Edition in omaggio, quest'ultima offre contenuti extra di vario tipo. Si tratta di download di artwork esclusivi, soundtracks, manuali, in formato PDF e dei primi due volumi del fumetto "The Darkness Origins", di un audio illustrativo per il filo Darkling detto "Crazy Abbad" e di due speciali potenziamenti a scelta. Repetutamente, di guidare più volte sbarazzando i nemici e d'individuare le reliquie più facilmente.

IN UN PANNELLO

Un FPS con un importante componente narrativo

È COMPLETO

Il primo The Darkness in termini di stile, di qualità, di potenza, dal quale diverge però per lo stile visivo

È VELOCE

Chi vuole tornare ad acquistare il potere della Tenebra... a proprio rischio e pericolo.

© 2012 G2K Games. Sviluppatore Digital Extremes. Distributore G2K Games. Telefono 199106266. Prezzo € 49,99. Età Consigliata 18. Internet www.embracedarkness.com/it

- SOLO CPU dual core 2 GHz, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD, Internet per l'attivazione
- Sistema Consigliato: CPU dual core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB
- Multiplayer Internet
- Originali sistema di combattimento
- Solle grafica interessante
- Co-op particolare e divertente
- Longevità limitata
- Meno emozionante dell'originale
- Level design un po' piatto

GRAFICA	9	SONORO	7	GIOCABILITÀ	8	LONGEVITÀ	5	MULTIPLAYER	7	TRAMA	6
---------	---	--------	---	-------------	---	-----------	---	-------------	---	-------	---

Emotivamente meno coinvolgente ma tecnicamente più convincente dell'originale, The Darkness II è il primo capitolo della serie su PC, e come tale va giudicato: un FPS un diverso dal solito, tranne che nella (scarpa) longevità.

■ In *Oil Rush* sono presenti quindici mappe da giocare in single e multiplayer.

STEAM
41 Steam
Achievement
ACHIEVEMENT

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

TECNOLOGIE STRATIFICATE

In alto a sinistra dell'interfaccia trova posto un pulsante che ci informa sui punti conquistati nelle azioni efficaci. Sono tre le abilità di partenza, dalle quali si ramificano altre skill da spendere durante le partite. Ciascuna abilità comporta un prezzo da pagare, in termini di greggio, e si ricarica entro un certo periodo di tempo. Man mano che otterremo le skill, queste saranno a disposizione a lato della visuale di gioco, rendendo di fatto semplicissimo il loro impiego: non resterà che cliccare sul pulsante corrispondente e trascinare l'abilità sull'unità di riferimento.



"La I.A. degli avversari è l'elemento più ostico dell'intero gioco"

nel petrolio. Per questo, nei panni del giovane Kevin otteniamo il mandato dal Comandante di contrastare e sopprimere l'avanzata di un gruppo di ribelli intenzionato a impossessarsi degli ultimi giacimenti.

I Raiders sapranno dar filo da torcere dai primi attimi in single play. La campagna principale prevede circa sedici missioni dalla durata variabile, per un totale di una decina di ore. L'Intelligenza Artificiale degli avversari è l'elemento più ostico dell'intera struttura di gioco: sebbene gli sviluppatori abbiano tentato di ammorbidirne la portata nelle missioni introduttive, è chiaro da subito che *Oil Rush* è difficile, ed è necessario saper muovere le unità al momento giusto, pianificando più strategie secondo le situazioni. Ragion per cui, non bisogna scoraggiarsi se capita di ripetere quasi vent'ore una delle missioni tutorial.

Oil Rush, infatti, è generoso quando si tratta di premiare il giocatore più oculato nel disporre le proprie unità e nel distribuire i punti esperienza: quest'ultima

LA MIGLIOR DIFESA

Oil Rush consente di costruire fino a cinque torrette difensive circondate dalle piattaforme produttive. Per edificare è necessario possedere risorse a sufficienza. È possibile costruire tre tipologie diverse di torrette: una in grado di contrastare prevalentemente le unità leggere; una che sferra attacchi efficaci contro barche corazzate e una torre lanciamissili, indispensabile per abbattere aerei e altre unità. Ogni torretta può essere migliorata o smantellata per recuperare risorse. In ogni caso, è sempre bene circondare i centri produttivi con un piccolo esercito, dal momento che le unità difensive potranno essere distrutte dagli attacchi avversari.



pratica consente di ottenere diversi vantaggi, a patto di avere sufficienti quantità di greggio a disposizione. Le mappe sono, per l'appunto, ricche di tale risorsa primaria e di altre piattaforme deputate alla produzione di acqua da combattimento. L'unico limite che riguarda queste ultime sta nell'impossibilità di gestirle singolarmente: l'interfaccia ci viene comunque in aiuto, consentendo di scegliere in base alla categoria e decidere la percentuale numerica da selezionare.

Accedere ai controlli dell'interfaccia e raggiungere qualsiasi punto della mappa elimina lo scompenso iniziale, che sorprende chiunque si avvicini a questo titolo reputandolo uno strategico come tanti altri.

Simona Maiorano

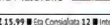
A chi si aspetta uno stile piatto e banale, *Oil Rush* risponde con un'azione serrata, una giocabilità immediata e un sistema tattico non proprio superficiale. Non è possibile vincere imponendo sempre la stessa sequenza di azioni: la I.A. rappresenta quella discriminante in grado di rendere l'RTS di *Oil Rush* giocabile anche più volte, senza trascurare la possibilità di affrontare quindici mappe in multiplayer, in LAN o su Internet.

Al momento in cui scriviamo, la prima patch ha già corretto alcuni bug relativi alla gestione della memoria su determinati sistemi e conseguenti crash. Durante le nostre partite sono emerse solo alcune piccole imperfezioni: qualche compensazione di poco conto. L'aspetto grafico e l'intero motore di gioco fanno una bella figura in

Oil Rush, utilizzando una scheda 3D che supporti le ultime librerie di Microsoft l'acqua appare realisticamente increspata e i modelli, osservabili da vicino grazie a una visuale cinematica, decisamente più dettagliati.

La componente estetica ineccepibile rende *Oil Rush* un gran gioco di battaglie navali, che ha come unica pecca un commento sonoro nel complesso ripetitivo. Gli effetti audio sono efficaci, ma le musiche a corredo sono un po' sottotono rispetto all'azione e, a lungo andare, risultano monotone: un dislivello non troppo marcato quindi accettabile, a fronte di un bel po' di ore spese a fronteggiare i moderni pirati nella corsa all'oro nero.

Simona Maiorano



Oil Rush è uno strategico immediato ed efficace. La difficoltà di gioco elevata può rappresentare un problema per alcuni, ma la buona interazione e la grafica suggestiva le rendono un titolo interessante e grafico.

IN UN PABLO

OS E...

Uno strategico votato al combattimento ambientato in alto mare

È COME...

Down of War è per la componente strategica, ma ricorda anche Anno 2070 nell'ambientazione

È PER...

Chi ama le dure sfide strategiche.

IN INGLESE

Oil Rush viene distribuito completamente tradotto in inglese e russo, mentre l'italiano non è attualmente presente tra le lingue disponibili. Il gioco può essere acquistato sulle principali piattaforme di digital delivery come Gamedistribution (www.gamedistribution.com), Gametrade (www.gametrade.com) e Steam (http://store.steampowered.com).

QUAL è la risorsa più importante?

Tra l'acqua, il tempo e il petrolio, la squadra di Unigine Corp. sceglie, senza esitare, la terza, consegnandoci un titolo strategico di buona qualità e dall'aspetto profondamente ambivalente.

A un primo impatto, *Oil Rush* sembra una versione meno volta alla componente gestionale di Anno 2070, con tematiche ambientali meno esplicite, ma suggestivo sotto il profilo estetico. Le meccaniche di gioco sono orientate al combattimento marittimo e allo "stile" Tower Defense: per vincere è necessario conquistare ma, inevitabilmente, saper difendere. Il quasi inestricabile patto di convivenza tra componente strategica e manageriale che vige in molti RTS, in *Oil*

Rush viene completamente sovvertito, dal momento che l'unica risorsa che ci sarà richiesto di accumulare è l'oro nero. Le premesse narrative ci presentano un mondo con ben poco da invidiare ai ritratti apocalittici che siamo soliti osservare da più parti. L'acqua ricopre ormai la totalità delle terre emerse e l'unica chance di sopravvivenza risiede

ACHIEVEMENT

La versione Steam di *Oil Rush* include ben 41 obiettivi da conquistare. Completare con successo l'addestramento iniziale e dedicarsi alla costruzione e al miglioramento delle unità difensive, quindi, non comporta solo benefici diretti all'esperienza, ma consente di ottenere già le prime gratificazioni all'interno della piattaforma di digital delivery.



■ I centri di produzione possono essere difesi da non più di cinque torrette.

POTENZA D'ACQUA, FUOCO E ARIA

Oil Rush è un gioco strategico basato essenzialmente sulle battaglie navali. Alle unità capaci di muoversi in acqua, moto e barche a motore di varie dimensioni (queste in batta), se ne affiancano altrettante in grado di salcare i cieli e colpire dall'alto torrette e forze avversarie. Elicotteri, aerei e dirigibili potranno essere impiegati in vario modo nelle missioni, e affiancati alle unità marittime per sferrare attacchi decisivi.

■ La corsa al petrolio è un mondo sull'orlo dell'apocalisse: fanno da sfondo alle azioni di gioco in *Oil Rush*.



■ La flessibilità del motore di gioco Unigine consente di ottenere buone prestazioni su PC diversi.



STEAM
15 Steam
Achievement
ACHIEVEMENT

GENERE: ROMPICAPO IN PRIMA PERSONA

Q.U.B.E.

Dai portali spazio-temporali ai cubi estrudibili, il passo è breve.

SENZA PAROLE

Escludo un semplice menu in inglese. Q.U.B.E. è un videogioco muto e isolato: niente doppiaggi, nessuna componente testuale, e a ben vedere, neanche un tutorial descrittivo. Il risultato è un'esperienza di gioco rudimentale e un po' impersonale, ma asciutta e perfettamente in linea con il look minimalista conferito dagli sviluppatori. Q.U.B.E. è acquistabile presso la principale piattaforma di digital delivery come Gamedata (www.gamedata.com) e Steam (http://store.steampowered.com).

LE suggestioni provocate da un prodotto sperimentale come Q.U.B.E. (sigla per Quick Understanding of Blocks Extrusion) riconducono alla mente un amalgama fatto di cubi di Rubik, quadri di Escher e mattoncini LEGO.

Questo la dice lunga sull'ingegno profuso dai suoi creatori, tre brillanti studenti inglesi all'assoluta debutto sulla scena digitale. Negli effettivi contenuti, tuttavia, il titolo di Toxic Games (questo il nome del promettente terzo) rivisita i concetti dei due Portal e, senza la velleità di eguagliare la sostanza e lo stile dei capolavori firmati Valve, ci fa indossare i panni fantascientifici di un'anonima "cavia per enigmi", qui imprigionata in una serie di criptiche camere "piastrellate" di bianco, paragonabili agli assetti locali di un laboratorio e unicamente arredate da blocchi colorati.

In Q.U.B.E. la soluzione del rompicapo è affidata a dei quanti telecinetici con cui maneggiare a distanza i suddetti blocchi, e ognuno di questi ultimi svolge una funzione peculiare per superare un'area e accedere a quella successiva: quelli rossi sono

lunghe travi regolabili a forma di parallelepipedo; quelli gialli compongono tre diversi tritici di gradini; quelli blu attivano potenti trampolini per il balzo; quelli verdi fungono da "dadi" neutri, senza proprietà dinamiche, a supporto dell'azione.

Su tale base, il gioco si articola in varianti sempre più sofisticate e combinazioni di difficoltà crescente, per un'esperienza che richiederà intuito, pazienza e, talvolta, un po' di fortuna. Nell'arco delle quattro-cinque ore necessarie per dipanare l'intricato rebus di figure solide, infatti, verranno introdotti

"E, a tutti gli effetti, onigmistica tridimensionale"

MECENATISMO INDIE

Dan Da Rocha, Jon Savery e Dave Hall, sono tre giovani neo-laureati dell'Università di Newport, in Galles, e il loro prototipo di Q.U.B.E. è nato proprio in ambito studentesco, nel 2009. Senza avere il pedigree di programmatori naviganti, il trio di Toxic Games ha realizzato il gioco con il patrocinio della Indie Fund, una società fondata da Jonathan Blow (Braid) e altri esponenti della realtà indipendente, tra cui Ron Carmel e Kyle Gabler (World of Goo). Il proposito dell'associazione è sostenere, incentivare e finanziare i progetti indie: tra questi, un interessante ex-Mod per Half-Life 2, l'avventura investigativa Dear Esther.

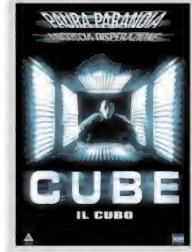
nuovi elementi per sorprendere il giocatore e diversificare il campionario di enigmi: biglie da pilotare tramite i blocchi, porzioni ruotabili dello scenario, magneti, cavi elettrici, raggi luminosi e, in prossimità dell'epilogo, persino dispositivi per creare cubi determinate superfici e integrare cubi "cromaticamente" appropriati allo scopo.

Proprio come in un test d'intelligenza, viene stimolato il pensiero logico: i fan di Portal e affini non tarderanno a riconoscere meccaniche familiari che, tra fenomeni fisici e contaminazioni platform, garantiscono un



CUBI AL CINEMA

Imperniato sulla riflessiva risoluzione di enigmi, Q.U.B.E. non contempla alcuna possibilità di "morire", per l'ignoto protagonista del gioco. Lo stesso non si può dire per i sette personaggi dei "Cubi", piccolo film-cult del 1997, che ha qualche velleità di tralocchietti letali. Per la cronaca, esistono anche un seguito, "Hypercube" (2002), e un prequel, "Cube Zero" (2004), che hanno tentato invano di replicare il successo mediatico del capotitolo.



ritorno soddisfacente in termini d'intrattenimento e giocabilità. Più in generale, non è difficile prendere confidenza con i comandi, tuttavia, che si opti per mouse e tastiera oppure per un controller, per procedere occorre un bel po' di abilità tattile, oltre a una buona dose di dedizione certosina.

Sul piano estetico, non bisogna aspettarsi un sontuoso festino di texture, di poligoni e di effetti partecellari: il gioco è minimalista allo stato puro. Il motore grafico Unreal Engine 3, scorrevole e poco esigente, gestisce architetture scheletriche ma pulite, astratte ma geometriche, uniformi ma mai banali, con griglie di cubi a perdita d'occhio che sanno incuriosire e, nel contempo, alienare. Una resa visiva del tutto fredda e semplicistica, che rende Q.U.B.E. stranamente caratteristico, e in cui comunque non mancano spunti



Con sfere e cubi, servirà coordinazione: a volte, sembrerà quasi di giocare ai biliardi o al biliardo.



Q.U.B.E. utilizza l'innovativa tecnologia creata da Epic Games, l'Unreal Engine 3.

interessanti, come, per esempio, la totale oscurità di alcuni settori, o come il graduale disfacimento dei livelli di gioco (che sembra scimmiettare i disastri impianti di Portal 2). Il comparto audio, anch'esso ridotto all'essenziale sia nella qualità sia nella quantità, è un'impalpabile sfumatura che pervade ambienti rarefatti e imbotiti: ripetitivi segni sonori che, parafrasando le teorie del musicista Brian Eno, guru dell'elettronica "impressionista", possono essere tanto ascoltati quanto ignorati. In assenza di una trama tangibile, di un contesto ricco, e di ulteriori personaggi con cui interagire, a Q.U.B.E. può essere imputata una certa mancanza di mordente, e le saluarie, striminzite sequenze cinematiche non rafforzano certo né la comprensione della vicenda, né l'immersione del giocatore (eccezione fatta per il

filmato conclusivo, lievemente più esplicito). In fondo, si tratta di un peccato veniale: considerata la natura di ogni puzzle-game, sarebbe come bocciare Tetris per non aver saputo raccontare una "storia".

Insomma, Q.U.B.E., sulle tracce di Portal, arriva sui monitor sotto le mentite spoglie di sparattutto, ma rivela un'identità di puzzle-game nudo e crudo. In tal senso, il vero limite è caratteristico del genere di riferimento: chi non è minimamente attratto da quella che, a tutti gli effetti, è "enigmistica tridimensionale", o chi, più semplicemente, non mastica pane e puzzle, potrebbe ritrovarsi spaesato davanti a una struttura di gioco parecchio complessa, priva di espressività narrativa e vagamente claustrofobica.

Stefano Fragnone

PIÙ CUBI PER TUTTI

Q.U.B.E. offre solo una modalità single player, e nulla di più. Nel forum sulla Rete impazzano i consigli, dalle proposte per il multiplayer alle richieste (spettinatamente) per un editor di livelli. I frastuoni di Toxic Games, maneggiando la foglia, hanno aperto su Steam un'appendice discussione nel forum relativa al gioco e, mentre leggevo queste righe, probabilmente sono già all'opera per evadere le preghiere dell'utemata.

WINDOWS

Q.U.B.E. richiede le più aggiornate librerie Windows, in particolare il .NET Framework 4, che può essere facilmente scaricato dal sito di Microsoft e scaricato direttamente dalla cartella di gioco.

IN SO PIALE

Un avanzatissimo puzzle-game in soggettivo, breve ma impegnativo

IL GEMO

Portal 2
The Bad
Twins Sector

È PUL

Chi è di giorno di Portal e per il pomeriggio si interessa ai giochi un po' fuori dal comune.

ACHIEVEMENT

Q.U.B.E. offre agli appassionati di obiettivi, la possibilità di collezionare 15 achievement di Steam.



In alcuni casi, è consentito "riavviare" un enigma troppo macchinoso mediante un interruttore arancione.

© Casa Toxic Games | Sviluppatore Toxic Games | Distributore Internet | Link: http://store.steampowered.com; www.gamedata.com | Prezzo € 10,99 | Età Consigliata N.D. | Internet www.qube-game.com

- Sistema Minimo CPU 2 GHz, 1 GB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Internet per il download
- Sistema Consigliato CPU dual core, 2 GB RAM
- Multiplayer No

- Un originale sequace di Portal
- Affascinante assortimento di enigmi
- Gli appassionati scaleranno i sette livelli...
- ... e i profani supereranno le sette camicie
- Breve e senza frusta narrativa
- Carente nel comparto sonoro

Q.U.B.E. riesce nella non facile impresa di mescolare Portal, Escher, Rubik, Tetris, il LEGO e scampoli di giochi platform. Molti, specie i cultori del genere, ne rimarranno stragati; altri, un po' inteneriti.

GRAFICA	7	SONORO	6	GIocabilità	8	LONGEVITÀ	7	ORIGINALITÀ	8	ENIGMI	9
---------	---	--------	---	-------------	---	-----------	---	-------------	---	--------	---



GROTESQUE TACTICS II DUNGEONS AND DONUTS

GENERE: GDR TATTICO

Tra eroi depressi e fanciulle tutt'altro che candide, torna l'irriverente GdR di Silent Dreams.

IN INGLESE

Grotesque II è, intitolamente, disponibile in digitale su piattaforme quali Steam e Gog.com, in lingua inglese. La traduzione dall'originale tedesco è diretta a dialoghi canore divertite. Sebbene la trama non sia completa, i giocatori meno analitici rischiano di perdersi gran parte del testo che rappresenta il punto di forza del titolo.

TECNICAMENTE PARLANDO

Nel gioco di Silent Dreams, il dettaglio di "personaggi" ambientali rende, mentre gli scenari sotterranei palmano un po' per tutti uguali. D'altra parte, l'aspetto grafico è ridosso grazie all'uso generoso degli effetti di luce. Sono stati aboliti i dialoghi di testo, e lo stile è più realistico, pur rimanendo in certa misura cartonesco. Un plauso per il profilo in lingua inglese, capace di caratterizzare efficacemente i personaggi.

ACQUISTO

Grotesque II costa 13 euro, obiettivi sbloccabili su Steam, un numero non particolarmente elevato che copre i momenti principali della storia.

SI dice spesso, e a ragione, che il PC rappresenta la piattaforma ludica d'eccezione per i giocatori di strategia.

Esiste, però, un genere tanto prolifico su console quanto tristemente rarefatto sui nostri hard disk: quello dei giochi di ruolo tattici a turni. Si tratta di una categoria che, pur con alcuni difetti evidenti, ha prodotto esperienze piacevoli. Questo *Grotesque Tactics II*, dunque, ha il vantaggio di non doversi confrontare con la serrata concorrenza di titoli tripla A e, considerato anche il prezzo quasi budget, lo si può giudicare con relativa rilassatezza. Si tratta, come scrivevamo, di un gioco di ruolo (ma sarebbe meglio dire "dungeon crawler") tattico, in cui ci si ritrova a guidare un manipolo di eroi, alternandosi fra esplorazione in tempo reale e battaglie a turni da affrontare su una griglia quadrata. È un seguito fedele del primo *Grotesque*, capace di strappare una sufficienza su queste

pagine, destino comune per i titoli onesti ma senza grandi pretese. La nuova fatica di Silent Dreams si mantiene simile al predecessore per quanto riguarda l'impostazione di fondo, mentre lo scenario cambia e i nostri eroi lasciano gli spazi aperti per trasferirsi nel sottosuolo, da sempre ambiente ideale per il fantasy più "cacarone".

"Grotesque II è sbilanciato verso lo battaglio"

È, a ben vedere, *Grotesque II* si prende gioco a più sospetto degli eroi fantastici, tanto videoludici che cartacei, senza risparmiarne nemmeno i Pokémon, la cui parodia strapperà certamente un sorriso a chi ha giocato i relativi titoli per Nintendo DS. I dialoghi di *Grotesque II*

■ Numerose tipologie di nemici, come gli scheletri giganti, paiono disegnate sopra le righe.

IL RUOLO E LE CIAMBELLE

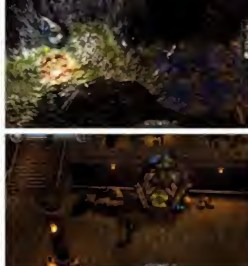
Grotesque II non è un titolo forte sul piano dei bivi narrativi, dell'approfondimento psicologico e della complessità etica che contraddistinguono i giochi di ruolo classici. Le quest sono, sì, in larga parte paraboliche, ma ricalcano meccanismi banali e già visti. A rafforzare la longevità, però, interviene un sistema di fazione: gli eroi di Glory, gli Eff e la gilda dei mercenari rappresentano altrettante direzioni che la trama principale può seguire, con tanto di finali diversi. Trama nella quale riveste un ruolo particolarmente importante il cibo: di ritroviamo a esplorare pericolosi dungeon per recuperare ricette e ingredienti, così da cucinare dolcissimi e pietanze dai nomi improbabili. È un sistema di crafting non certo profondo, ma che, come tutto il resto del gioco, merita qualche sorriso.



sono letteralmente disseminati di scherzi e friccate, tanto che l'intera componente scritta del gioco sembra pensata in chiave parodistica.

Certo, i ragazzi di Silent Dreams non sostituiscono i Monty Python nell'olimpico dell'umorismo, ma il livello pare superiore rispetto al predecessore, e rappresenta un valore aggiunto al titolo. La trama, di per sé, perde le mosse dalla conclusione del precedente *Grotesque*, e vede il regno di Glory, appena salvato dal mesto Drake e soci, già alle prese con una nuova minaccia: questa volta, si tratta di una nebbia assassina in perfetto stile B-movie, che ha costretto i sopravvissuti a rifugiarsi sottoterra. È di nuovo Drake, quindi, che dovrà fondare una gilda, reclutare bizzarri combattenti e ripetere l'impresa eroica.

Al di là di questo, la componente "realistica" non è particolarmente accentuata, e *Grotesque II* si sbilancia



ABILITÀ PER TUTTI

Il sistema di abilità adottato da *Grotesque II* si allinea a una certa superficialità diffusa nell'intera struttura di gioco. Ciascun personaggio dispone di un albero in stile Diablo, con diversi talenti nei quali investire i punti guadagnati salendo di livello. Si tratta, però, di abilità piuttosto scabie e non caratterizzanti, che aggiungono poco al combattimento, se non in termini meramente statistici: un peccato, visto la peculiarità dei personaggi stessi. Anche la gestione dell'equipaggiamento è molto scarna, dal momento che ciascun eroe può utilizzare un solo genere di armi o armature, una scelta che genera una progressione lineare di upgrade sulla quale il giocatore non ha influenza. Dietro *Grotesque II* si intravede la volontà di mantenere il gioco accessibile a chiunque, ma chi vi scrive crede che la mannaia della semplificazione si sia abbattuta troppo in profondità.



sovente in direzione delle battaglie, che avremmo preferito più varie e in numero minore. Gli stessi ambienti tendono alla ripetitività e non lasciano spazio all'esplorazione libera, mentre l'assenza di una minimappa rende tutto più difficile; lo stesso, pur se numerose e narrate in maniera piuttosto spassosa, rimangono, alla prova dei fatti, poco elaborate e certo non memorabili.

Parlavamo di "dungeon crawler", appunto, perché *Grotesque II* risulta essere, spesso, un corridoio disseminato di nemici. Certo, è qualche dilemma occasionale, necessario alla soluzione di alcune missioni, e alcuni dei dialoghi divertenti, ma l'enfasi è sulla tattica. Parlando di battaglie, dunque,



■ Tra le quest, spicca una gustosa parodia dei Pokémon, zappa di riferimento al gioco per DS.



■ Il regno di Glory è minacciato da una misteriosa nebbia assassina.

è evidente come Silent Dreams abbia timbrato il cartello, offrendo un'esperienza funzionale, che non riesce però a esaltare. La IA dei nemici lascia a desiderare, i poteri e le abilità speciali sono tutt'altro che fantasmiagorici e l'interfaccia di comando stenta, pur semplicissima, pare un po' goffa nell'atto di impartire ordini agli eroi. Il ventaglio di opzioni tattiche non è ampio, e i campi di battaglia risultano spesso simili e troppo stretti per approntare una vera e propria manovra. Il gioco avrebbe beneficiato di mappe separate per i combattimenti, come avviene in diversi GdR di deviazione giapponese: in *Grotesque II*, invece, le battaglie si innestano con una certa malagrazia sulla struttura portante, traducendo in turni la monotonia tipica degli hack and slash meno ispirati.

C'è da dire che questa particolare tipologia di strategia, proprio per la solidità quasi scacchistica garantita da griglia quadrata e turni alternati, può risultare godibile senza il bisogno

di chissà quali artifici: è proprio tale caratteristica di genere a salvare *Grotesque II* dalla piattezza assoluta. In conclusione, il titolo firmato Silent Dreams finisce a buon diritto "tra coloro che sono sospesi", per dirla con Dante. Solamente onesto a livello ludico e venduto a una cifra, circa 20 euro, che lo distanzia sia dalle produzioni maggiori sia dagli indie più economici, ha dalla sua principalmente il baglio scherzoso e la volontà di non prendersi sul serio.

L'ironia, di questi tempi, latita in TV e su carta, e a maggior ragione nel videogioco: desiderare gli stereotipi è facile, ma certo meglio che riproporre a oltranza gli stereotipi stessi. In questo senso, *Grotesque Tactics II: Dungeons and Donuts* è un titolo di cui si sente il bisogno: peccato che non basti un cabaret su schermo per divertire i generali videoludici.

Claudio Chianese



SCHERZI DA MAGO

Il videogioco è, più di altri media, regno degli stereotipi. Se, da una parte, è filologico che un gioco tenda a semplificare la narrazione a fronte del primato imprescindibile delle meccaniche, dall'altra la trama finisce spesso con l'essere un fiammifero, non tanto semplice quanto dimenticabile. Proprio di questo *Grotesque II* si prende gioco, così come una ristretta cerchia di altri titoli (tra cui *Dungeons of Dredmor* e *Magicka*) che afflitta all'ironia una struttura interessante e molto innovativa.

EROI PER CASO

Grotesque II è popolato da figure bizzarre, vere e proprie caricature dei personaggi che infestano i mondi fantasy. Dall'eroe senza macchia Holy Avatar, in armatura completa, cheama un'angusta e occhi di sale, alle puzze rampanti che lo attorniano, passando per Angelina, angelo sull'orlo di una crisi di nervi, a Sweet Violence, Non Morta dagli abiti succinti capace di una magia più o meno sopra le righe. Se, in termini tattici, i figure in questione non sono caratteristiche, la follia che trasaluta li rende riusciti almeno sul piano narrativo.

CHI PUÒ PIACERLE

COS'È...

Un gioco-parodia senza troppa pretese.

E COME...

Dungeons of Dredmor, il Signore dei Tronchi in veste di tattico a turni.

E PER...

Chi pensa che una mossa possa scappare ogni difetto.

■ Casa MeUp Games ■ Sviluppatore Silent Dreams ■ Distributore Internet ■ Link: <http://store.steampowered.com>, www.gamesgate.com ■ Prezzo: € 19,99 ■ Ed. Consigliata N.D. ■ Internet: www.silentdreams.de

- Sistema Minimo CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 256 MB PS 2.0, 1 GB HD, Internet per acquisto
- Sistema Consigliato CPU dual core, 2 GB RAM
- Multiplayer No

GRAFICA 7 SONORO 8 GIOCABILITÀ 8 LONGEVITÀ 7 I.A. 6 TRAMA E QUEST 7

Grotesque II è un tattico modesto, un gioco di ruolo semplice e accessibile. Rappresenta un genere poco diffuso su PC. Tatticamente modesto. Sviluppo dei personaggi banale. Combattimenti ripetitivi.

Grotesque II è un titolo più divertente da leggere che da giocare. Detto questo, il miglioramento tecnico e una generale raffinatezza del gameplay lo spingono a essere avuto rispetto al predecessore.

IN ITALIANO

Come *Dead Island*, *Ryder White* ha una trama molto più avvincente di quella di *Dead Island*, mentre il perfetto è rimasto in inglese. La traduzione non è priva di sbavature, ma la trama risulta molto piacevole. Il DLC si acquista su Steam (<http://store.steampowered.com>).

■ Gli zombi sono molto agguerriti, sin dai primi minuti. Poca che il tutto duri poco più di due ore.



GENERE: AZIONE



ARMI E DIFFICOLTÀ

La campagna di *Ryder* risulta un po' più difficile rispetto a quella principale, e lascia più spazio alle armi da fuoco. Ci sono più proiettili disponibili, e le prime pistole si paleano sin dall'inizio. Anche i nemici sono molto agguerriti, sia per la tipologia, sia per il respawn perenne. Il fatto che non si possa salire di livello, però, leva buona parte delle scelte tattiche dell'originale, lasciando a questo DLC una semplice serie di scazzottate e sparatorie.

PREMIATA DITTA DI PULIZIE

La modalità multiplayer di *Dustforce* non prevede la possibilità di giocare online, ma consente a un massimo di quattro partecipanti di sfidarsi sullo stesso computer selezionando le opzioni *Survival* o *King of the Hill*. Per l'occasione, sono resi selezionabili altri quattro personaggi antagonisti di quelli principali che rilasciano sportista anche rinnovando la sfida consista proprio nell'aver la meglio sugli avversari in termini di pulizia o sudicume (secondo il team cui si appartiene). Nell'hub principale del gioco è presente anche un editor di livelli, ma al momento in cui scriviamo questa opzione non è ancora disponibile.



UN quartetto d'improbabili

eroi armati di spago, piumini, stracci e aspirapolvere cerca di seguire (ripulendole) le tracce di *Super Meat Boy* per dar vita a un gioco di piattaforma/azione dedicato a chi non teme le sfide e possiede una buona dose di sano spirito di competizione.

Dustforce, titolo di debutto degli sviluppatori indie di Hitbox Team, chiede apparentemente poco al giocatore: arrivare alla fine dei vari livelli ramazzando via polvere, foglie secche e altro sordume, e sfruttando le abilità acrobatiche dei personaggi, capaci di arrampicarsi sui muri e di ripulire

persino i soffitti appesi come pipistrelli. Il tutto, graziosamente incominciato da una grafica essenziale ma originale e da una colonna sonora coinvolgente. Dov'è l'inghippo? Semplice: se non arriverete alla fine del livello spazzando via lo sporco nel minor tempo possibile e innellando un'unica, lunga catena di combo, non otterrete le chiavi

"Un impegno così oneroso rappresenta anche il limite del gioco"

che vi permettono di accedere ai livelli bloccati che, guarda caso, rappresentano la parte più sostanziosa di tutta l'avventura.

Anche senza i pezzi di carne volanti di *Super Meat Boy* il massacro è, quindi, evidente: per giocare come si deve a *Dustforce* non basta solo sporcarsi le mani, bisogna proprio spellerle, provando e riprovando un livello finché

non lo si completa come si deve. Inutile prendersi in giro: se si vuole acquistare *Dustforce* per balcansci noiosamente nella dozzina di livelli disponibili senza troppo impegno, forse è il caso di spendere quei soldi in qualcosa di meno aggressivo. Ma se si ha la pazienza di prendere sempre maggiore confidenza con il sistema di controllo e con il level design, *Dustforce* è in grado di dare notevoli soddisfazioni. Ciò non toglie, però, che un impegno così oneroso rappresenti anche il limite del gioco che, rispetto al suo già citato concorrente, propone livelli più lunghi e meno immediati. Questi ultimi rischiano di dover essere rigiocati dall'inizio per colpa di un piccolo errore sul finale: il personaggio non "muore" mai e, in caso di caduta nel vuoto, si riprende da dove si è interrotto, ma la partita ne risulta comunque irrimediabilmente compromessa. Si dice che conta più il viaggio che la destinazione, e in questo caso è proprio vero: arrivare alla fine del livello senza aver fatto fuori il più piccolo granello di polvere o avendo interrotto la catena di combo dà una soddisfazione praticamente nulla.

Elisa Leanza

SOLO IN INGLESE

Il gioco non è stato tradotto in italiano ma non prevede doppiaggio. Quindi gli unici testi proposti nell'originale lingua inglese sono quelli a schermo e i vari menu. In ogni caso, si tratta di un quantitativo di parole abbastanza esiguo, con un minimo di pratica, chiunque sia il grado di capire come si gioca, anche senza comprendere le scritte del tutorial. *Dustforce* può essere acquistato su Steam (<http://store.steampowered.com>).

GENERE: PIATTAFORME/AZIONE

DUSTFORCE

Quel che si dice un lavoro "pulito"...

SINFONIA DI SCOPE

La colonna sonora di *Dustforce* è gradevole e sta al ritmo del gioco, ma non è in grado di dare notevoli soddisfazioni. Ciò non toglie, però, che un impegno così oneroso rappresenti anche il limite del gioco che, rispetto al suo già citato concorrente, propone livelli più lunghi e meno immediati. Questi ultimi rischiano di dover essere rigiocati dall'inizio per colpa di un piccolo errore sul finale: il personaggio non "muore" mai e, in caso di caduta nel vuoto, si riprende da dove si è interrotto, ma la partita ne risulta comunque irrimediabilmente compromessa. Si dice che conta più il viaggio che la destinazione, e in questo caso è proprio vero: arrivare alla fine del livello senza aver fatto fuori il più piccolo granello di polvere o avendo interrotto la catena di combo dà una soddisfazione praticamente nulla.

IN UN PABBLE

COO'...

Un platform in cui

corrono velocità e

competizione.

E COME...

Super Meat Boy ma

con livelli più lunghi.

E PER...

Chi non ha paura di

sfottere un livello

fino alla perfezione.

DEAD ISLAND RYDER WHITE

Un breve flirt con Ryder White, solo per i fan più accaniti.

NIENTE ACHIEVEMENT

A differenza del gioco base, questo DLC non include nessun obiettivo aggiuntivo da sbloccare. Considerando il resto, però, si tratta di un "problema" di poco conto.

CAPIRE la quantità da inserire e stabilire il contenuto

da inserire e stabilire il contenuto scaricabile (DLC) è un'impresa difficile, che rischia di alienare i favori dei fan. Questo *Ryder White* per *Dead Island*, purtroppo, è un esempio di ciò che non va fatto. Acquistandolo si sblocca una nuova campagna i cui si controlla il colonnello Ryder, la misteriosa figura incontrata anche nell'avventura principale, e si scopre la sua triste vicenda.

È una trama parallela, che racconta il perché delle sue azioni e getta ulteriore luce sulla storia dell'isola e dell'infezione. Questo, se siete dei fan del gioco e vi siete appassionati all'ambientazione, è l'unico vero pregio del DLC: il racconto è interessante, piacevole e con la giusta dose di suspense. Il resto, ahimè, fa acqua da tutte le parti. Tanto per cominciare, l'esperienza dura solo due ore, che a differenza della campagna originale vanno affrontate di corsa, senza aver il lusso di esplorare o guardarsi in giro.



Perché? Per una strana scelta, il respawn degli zombi è infinito, anche nelle zone già completate. Il che significa che se si perde tempo, si rischia di essere attaccati alle spalle, trovandosi anche

"Gotta ulteriore luce sulla storia dell'isola e dell'infezione"

costretti a sprecare proiettili. Ryder, inoltre, non può salire di livello, limitandosi ad avere una serie di statistiche e abilità predefinite. Dulcis in fundo, non c'è la possibilità di giocare in cooperativa, né in quattro, né in

due. In buona sostanza, Techland è andata a toccare gli elementi chiave del successo di *Dead Island*, rovinandoli, riciclando le ambientazioni e facendo economia sui nuovi contenuti. Ci sono appena due progetti per le armi, e solo uno può essere utilizzato anche con gli altri personaggi.

A prescindere dalla discutibile qualità, dunque, questo *Ryder White* sembra anche un po' troppo povero, specie considerando che per la stessa cifra, su Steam, si possono trovare giochi interi di ottima caratura, con una longevità infinitamente più alta. È lecito aspettarsi di più quando si spendono quasi sette euro per un contenuto scaricabile.

Fabio Bortolotti

IN UN PABBLE

COO'...

La seconda espansione

di Dead Island.

E COME...

Dead Island... il

continuo.

E PER...

Chi vuole scoprire tutti

i segreti della trama di

Dead Island.

E COME...

Chi non ha paura di

sfottere un livello

fino alla perfezione.

E PER...

Chi non ha paura di

sfottere un livello

fino alla perfezione.

E PER...

Chi non ha paura di

sfottere un livello

fino alla perfezione.

E PER...

Chi non ha paura di

sfottere un livello

fino alla perfezione.

■ Casa Deep Silver ■ Sviluppatore Techland ■ Distributore Steam ■ Link <http://store.steampowered.com> ■ Prezzo € 6,99 ■ Età Consigliata 18 ■ Internet <http://deadisland.deepsilver.com>

► Sistema Minimo: CPU dual core 2,66 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3,0, 7 GB HD, *Dead Island*, Internet per collegamento a GB RAM, Scheda 3D 1 GB
► Sistema Consigliato: CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB
► Multiplayer No

GRAFICA 7 ■ SONORO 7 ■ GIOCABILITÀ 7 ■ LONGEVITÀ 7 ■ TRAMA 7 ■ ARMI 7

Un contenuto scaricabile troppo breve, con pochi contenuti, che rimuove alcune delle funzionalità centrali del gioco base. Ma senza solo per chi è appassionato di *Dead Island* vuole scoprire tutto sulla sua trama.

5

Piu' plotline

Trama interessante

Impegnativo

Pochi contenuti

Respawn infinito

Caratteristiche rimaste

■ Casa Hitbox Team ■ Sviluppatore Hitbox Team ■ Distributore Steam ■ Link <http://store.steampowered.com> ■ Prezzo € 6,99 ■ Età Consigliata N.D. ■ Internet <http://dustforce.com>

► Ss. Min: CPU dual core 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256, 400 MB HD, Internet per acquisto
► Sistema Consigliato: CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB
► Multiplayer Fino a 4 sullo stesso PC

GRAFICA 7 ■ SONORO 7 ■ GIOCABILITÀ 7 ■ LONGEVITÀ 7 ■ MULTIPLAYER 7 ■ LEVEL DESIGN 7

► Buon ritmo di gioco
► Grafica e musica gradevoli
► Level design di qualità
► Assenza multiplayer online
► Livelli a volte lunghi
► Molto difficile

Dustforce non è un gioco per tutti. Se non si dispone di un po' di abilità, si rischia di gestarne una porzione limitatissima, poiché l'accesso ai livelli più impegnativi è del tutto precluso. Peccato per l'assenza del multiplayer online.

7½

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle lande di Skyrim, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo". A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere cliccabili per ingrandire o trascina per spostare la pagina) compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

GIUCHI PER IL MIO COMPUTER

PARAMETRI

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a G4MC mettiamo anche a giocare, e noi i titoli che questo mese hanno soprattutto la parte particolare la redazione

Total War: Shogun 2
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

11 CRYSTAL 9
Casta SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito splendido, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Crystal 2 è tecnicamente superiore!

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

11 ARMA: ARMED ASSAULT
Casta SA Distributore: Halfon
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Realistico, avvincente e la possibilità di giocare mezzi e veicoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

SIMULATORI DI GUIDA

11 WIK 3
Casta: Atari Distributore: Atari
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il secondo capitolo della serie dei Simba, cartolina delle prove a conduzione anche qualche regalia. E la simulazione di guida.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

11 VIKING WARRIORS
Casta: Sega Distributore: Halfon
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Graficamente splendido, rigiocabile e caratterizzato da una IA degna del prestigio della serie. È il personaggio della saga di Total War.

STRATEGIA A TURNI

11 SIB PHILIP'S CIVILIZATION V
Casta: Sega Distributore: Halfon
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un nuovo e solido capitolo della saga. Pur con qualche mossa ripeto all'episodio precedente, il divertimento sarà epocale.

GIOCHI SPORTIVI

11 F1 10
Casta: SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il calcio su PC è EA e la miscela strategica di giocabilità e realismo il nuovo pressing offensivo cambia il modo di vivere ogni partita.

11 LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Cry, Cry 2
Casta: SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito splendido, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Crystal 2 è tecnicamente superiore!

11 LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2
Casta: SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito splendido, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Crystal 2 è tecnicamente superiore!

11 LE PIETRE MILIARI: Bers, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Jet League, Hunt Car Rally, Superbike 2001
Casta: SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito splendido, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Crystal 2 è tecnicamente superiore!

11 LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer
Casta: SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito splendido, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Crystal 2 è tecnicamente superiore!

11 LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Mages, X-Com, Steel Panthers, Civilization IV
Casta: SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito splendido, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Crystal 2 è tecnicamente superiore!

11 LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis
Casta: SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito splendido, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Crystal 2 è tecnicamente superiore!

GESTIONALI

11 THE SIMS 3
Casta: SA Distributore: EA, Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si è rinnovato, arrivando a simulare la vita sociale di una intera città.

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

11 SIMCITY 2
Casta: SA Distributore: EA, Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si è rinnovato, arrivando a simulare la vita sociale di una intera città.

ADVENTURE

11 BAYWATCH
Casta: Warner Bros. Distributore: Koch Media
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Forse la migliore avventura grafica degli ultimi anni, tra la trama e avvincente, e la giocabilità ottima, senza perdere in eleganza animata.

LE PIETRE MILIARI: Zak McKracken, Monkey Island, Gabriel Knight, The Longest Journey, Syberia

11 ZAK MCKRACKEN
Casta: Warner Bros. Distributore: Koch Media
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Forse la migliore avventura grafica degli ultimi anni, tra la trama e avvincente, e la giocabilità ottima, senza perdere in eleganza animata.

AZIONE/ADVENTURA

11 BATHYMAN: ARKHAM CITY
Casta: Warner Bros. Distributore: WB
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito che riesce a superare il già ottimo predecessore e ad avvincente con una giocabilità blanda come la corazzata di Batman!

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, God, Milla, Outcast, Mass Payday, Assassin's Creed II

11 TOMB RAIDER
Casta: Warner Bros. Distributore: WB
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito che riesce a superare il già ottimo predecessore e ad avvincente con una giocabilità blanda come la corazzata di Batman!

MMORPG

11 WORLD OF WARCRAFT
Casta: Blizzard Distributore: Storm/Avivendi
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call, Guild Wars

11 EVERQUEST
Casta: Sony Online Distributore: Sony
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

GIOCHI DI RUOLO

11 FINAL FANTASY X-2
Casta: Square Enix Distributore: Koch Media
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Importante, coinvolgente come pochi altri GJR e ancor più profondo. L'improvvisazione sono numerose, ma tale ripetizione la filosofia della serie.

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

11 BALDUR'S GATE
Casta: Wizards of the Coast Distributore: Koch Media
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Importante, coinvolgente come pochi altri GJR e ancor più profondo. L'improvvisazione sono numerose, ma tale ripetizione la filosofia della serie.

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

11 DUNE EXILES
Casta: Sega Distributore: Halfon
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un capolavoro cyberpunk, che punta tutto su una giocabilità complessa e raffinata. È il seguito del primo Dune EX: Imperabile!

LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex, Thief Quest

11 DIABLO 2
Casta: Blizzard Distributore: Storm/Avivendi
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un capolavoro cyberpunk, che punta tutto su una giocabilità complessa e raffinata. È il seguito del primo Dune EX: Imperabile!

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

11 LEET & DEAD 2
Casta: SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito che riesce a superare il già ottimo predecessore e ad avvincente con una giocabilità blanda come la corazzata di Batman!

SIMULATORI DI VOLO

11 DC & X-FLY WINGMAN
Casta: SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito che riesce a superare il già ottimo predecessore e ad avvincente con una giocabilità blanda come la corazzata di Batman!

PIATTAFORME

11 THE SIMS 3
Casta: SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito che riesce a superare il già ottimo predecessore e ad avvincente con una giocabilità blanda come la corazzata di Batman!

PIZZE

11 PIZZERIA
Casta: SA Distributore: Leader, Colvorte
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito che riesce a superare il già ottimo predecessore e ad avvincente con una giocabilità blanda come la corazzata di Batman!

PSICHIADRO

11 STREET FIGHTER IV
Casta: Capcom Distributore: Storm/Avivendi
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito che riesce a superare il già ottimo predecessore e ad avvincente con una giocabilità blanda come la corazzata di Batman!

FUORI DALLA SCHEMI

11 GTA IV
Casta: Rockstar Games Distributore: Koch Media
Prezzo: € 19,99
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito che riesce a superare il già ottimo predecessore e ad avvincente con una giocabilità blanda come la corazzata di Batman!

PARAMETRI DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

11 I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a G4MC mettiamo anche a giocare, e noi i titoli che questo mese hanno soprattutto la parte particolare la redazione

Total War: Shogun 2
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"

Final Fantasy XIV
G4MC_Mom
"Il trionfo del samurai"



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi

Arena Area Download Mod News Extended Play Area Design Web Report

AL VIA LA DECIMA EDIZIONE DELLE EMS

Una stagione si conclude e un'altra è già al nastro di partenza: le ESL Major Series, infatti, si svolgono due volte l'anno ed è già ora di ripartire: gli allori passati e di consolarsi con le nuove sfide proposte dall'Electronic Sports League. La novità di questa decima edizione, in effetti, non sono poche, a partire dal ricco montepremi che, dai 27.500 euro dell'edizione scorsa, passa alla ragguardevole somma di 39.000 euro (in nove stage), a partire dall'assenza del 2007, le EMS hanno già distribuito un montepremi complessivo di quasi 190.000 euro. Non sono previsti, invece, grossi stravolgimenti nel ventaglio delle specialità di gara: saranno sempre otto, di cui sette di squadra e una sola disciplina individuale: il boxer europeo FIFA che, naturalmente, passa alla versione 12. L'unica vera modifica riguarda l'eliminazione di Quake Live, che cede il posto a un nuovo FPS, Breach: Crossfire (<http://www.breachgame.com>). Come sempre, l'Arena di GMC seguirà per noi l'evoluzione del torneo e i risultati delle squadre e dei giocatori italiani impegnati.

www.esl.eu/ems/season10



ESL Major Series IV

UN LUPO SOLITARIO SUL TETTO DEL MONDO

Mattia "Lonewolf" Guarracino strappa il primo posto al torneo di FIFA 11 delle ultime EMS, ma è l'unico azzurro ad agguantare un titolo.

PERIODO d'oro per Mattia "Lonewolf" Guarracino, il campione italiano di FIFA che, dopo aver festeggiato la medaglia di bronzo al World Cyber Games di Bali, si aggiudica senza difficoltà il primo posto al torneo di FIFA 11 della nona edizione delle ESL Major Series.

La sua, purtroppo, è l'unica profeta in "azzurro", tutti gli altri italiani iscritti al campionato, infatti, non sono riusciti ad arrivare ai play-off. Si chiude, così, questo appuntamento delle ESL Major Series, il campionato europeo per club e singoli atleti che più volte, sulle pagine di questa rubrica, abbiamo paragonato alla vecchia "Coppa UEFA" dei videogiochi. E, mentre si preparano i nastri di partenza della decima edizione, è già ora di trarre le conclusioni del torneo appena concluso. Otto le specialità di gara, con un montepremi complessivo di 27.500 euro. L'Italia, però, ha potuto competere solo a cinque di queste discipline: Heroes of Newerth, World of Tanks e il giocattoloso League of Legends non hanno visto la partecipazione di team o giocatori provenienti dal



Mattia "Lonewolf" Guarracino, in una foto scattata agli ultimi WCG. Vincitore del torneo di FIFA 11 di questa EMS, l'unico azzurro a essere qualificato al play-off.

nostro Paese. Va osservato, peraltro, che le prestazioni dei giocatori azzurri, Lonewolf ha parte, non sono state per niente entusiasmanti, a ennesima conferma, se mai ce ne fosse stato bisogno, della scarsa competitività dei nostri sul panorama internazionale, causata dalla prolungata assenza pressoché totale di attività agonistica nella Penisola. Delude, perciò, il concorrente italiano di Quake Live, Thomas Avallone, "fratello d'arte" del più celebre Alessandro "Stermy" Avallone (campione proprio nell'FPS di id Software), che non

riesce ad andare oltre il secondo round preliminare, contro il bicoloroso "Slime". Grana anche la figura del team italiano iscritto al torneo di CounterStrike: Source, MyRevenge, che fallisce la qualificazione alla fase a gironi nel terzo round preliminare, contro i serbi del Team eSports Balkan. È andata leggermente meglio alle due squadre italiane partecipanti al torneo di Call of Duty 4: qualificate entrambe alla fase a gironi, rispettivamente al gruppo C i Pro Multigaming Players e al Gruppo A gli Airborne Gaming (che, in queste EMS, sono apparsi visibilmente

Tornei Internazionali BATTLE.NET WORLD CHAMPIONSHIP 2012

Una notizia bella e una brutta: così si potrebbe commentare il comunicato di Blizzard che annuncia il via di un prossimo campionato professionistico, con montepremi stellari, che si disputerà in un non meglio precisato "paese asiatico" (la Corea, secondo insistenti voci di corridoio) verso la fine del 2012, in un periodo concomitante con i World Cyber Games (che, lo ricordiamo, quest'anno si svolgeranno anch'essi in Asia, nella città cinese di Kunshan). Il nuovo campionato si chiamerà Battle.net World Championship 2012 e sarà articolato in due diverse specialità: gli Immacolabili StarCraft II e i World of Warcraft Arena. L'annuncio, per quanto gradito dalla comunità internazionale dei gamer, ha anche suscitato qualche perplessità proprio per l'RTS di Blizzard, in cui, com'è noto, i giocatori concorsi sono praticamente imbattibili, il che sembrerebbe relegare l'intero ammontare del montepremi assegnato a questa specialità a Seoul e dintorni. La "brutta notizia" invece, riguarda la cancellazione, per quest'anno, dell'ormai tradizionale appuntamento con il BlizzCon, lo spettacolare evento organizzato annualmente da Blizzard nella cittadina di Anaheim: "Siamo determinati nel dare la possibilità ai giocatori di provare Diablo III, World of Warcraft: Mist of Pandaria e StarCraft II: Heart of the Swarm il più presto possibile e, pertanto, alla luce delle nostre nuove scadenze revisionarie, abbiamo deciso di tenere la prossima BlizzCon nel 2013". È stata la dichiarazione ufficiale del portavoce dell'azienda.

<http://eu.battle.net/it/>

sottotono), le compagini si sono classificate quinte, mancando così l'accesso ai play-off. Totalmente da dimenticare, infine, la prestazione del team Racers, partecipante al torneo di TrackMania Nations Forever (da quest'anno TMNF è diventato una disciplina di squadra, disputata in match 1-contratti). I Racers hanno perso tutti gli incontri del girone D e hanno concluso le loro prime EMS a zero punti.

Unica nota radiosa, perciò, è l'eccellente risultato del nostro "nazionale". Mattia "Lonewolf" Guarracino: una prestazione praticamente perfetta la sua, nel torneo di FIFA 11 (i gironi C, Mattia Guarracino sempre, immancabilmente con il "suoi" Chelsea, squadra di cui è innamorato) ha sbaragliato tutti gli avversari nei play-off, battendo, seppur di misura, il tedesco Jannik "Ez" Huber. Giocato alla meglio dei tre incontri, infatti, la finale ha visto la vittoria per 2-0 di Lonewolf che ha sconfitto il tedesco per 5-4 nel primo match e per 3-2 nella rivincita. Guarracino incassa, così, il titolo di campione d'Europa di FIFA 11 e un non del tutto simbolico assegno di 500

Paolo Cupola

www.esl.eu/ems/season9

EPS 8 IL RITORNO DEL RE

Dopo un'assenza durata quasi tre anni, torna la "Serie A" del gaming!

Stentiamo ancora a crederci, ma la notizia è arrivata ufficialmente in redazione poco prima della chiusura del numero direttamente dall'ufficio stampa di Progamming Italia, la società, con sede a Bolzano, che segue nel nostro Paese l'organizzazione dei tornei curati dall'Electronic Sports League. Le ESL Pro Series (ossia il campionato nazionale professionistico di videogiochi di "Serie A", la cui settima edizione si è conclusa ormai tre anni fa, nel gennaio del 2009) stanno per tornare. Ad annunciarlo è lo stesso amministratore delegato di Progamming, Daniel Schindlhofer, il quale ha rivelato che l'iniziativa sarà finanziata interamente da Progamming stessa, senz'alcun contributo, almeno al momento, di sponsor: "Attualmente, non abbiamo nessuno sponsor per queste EPS. Proprio questo, per noi, è stato fondamentale nella scelta dei titoli. Devono avere una possibilità di crescita basandosi sul supporto della community. Ma anche COD 4 e CSS, all'inizio, avevano 10-15 clan. Se, poi, dovessero arrivare degli sponsor, e ne siamo molto fiduciosi, le attività aumenteranno come anche la qualità e il numero di titoli supportati. Per ora dobbiamo limitarci all'indispensabile, però è importante che qualcosa ci sia anche in Italia". Sono tante le novità che distinguono quest'attesissima ottava edizione: tanto per cominciare, le specialità saranno solo quattro, di cui una su PC (lo strategico League of Legends), una su Xbox 360 (lo sparattivo Gears of War 3) e due su PlayStation 3 (FIFA 12 e Call of Duty Modern Warfare 3). Fanno perciò ufficialmente il loro esordio nell'olimpo del gaming professionistico italiano i giochi su console (non suscitando, peraltro, pesanti critiche da parte della community italiana di netgamer), mentre i titoli su PC si riducono, apparentemente, al lumicino (League of Legends è un gioco freeaware, scaricabile al sito <http://www.leagueoflegends.com>, con una folta community mondiale di giocatori). Stupisce, in effetti, l'assenza di un titolo importante come StarCraft II, o di un FPS nella sezione PC, ma c'è da sperare che le (eventuali) edizioni successive colmino tale gap. In ogni caso, queste EPS partiranno con un discreto montepremi, considerati i tempi, di 6.000 euro. Non c'è da sapere, al momento di andare in stampa, il calendario del campionato né la sede scelta per le finali ma, naturalmente, GMC seguirà con grande attenzione queste Pro Series.

sito di riferimento: www.esl.eu/pro-series/season8/

Lol		Gears		WoW		FIFA12	
2008	2009	2008	2009	2008	2009	2008	2009
1. 100%	100%	1. 100%	100%	1. 100%	100%	1. 100%	100%
2. 100%	100%	2. 100%	100%	2. 100%	100%	2. 100%	100%
3. 100%	100%	3. 100%	100%	3. 100%	100%	3. 100%	100%
4. 100%	100%	4. 100%	100%	4. 100%	100%	4. 100%	100%
5. 100%	100%	5. 100%	100%	5. 100%	100%	5. 100%	100%
6. 100%	100%	6. 100%	100%	6. 100%	100%	6. 100%	100%
7. 100%	100%	7. 100%	100%	7. 100%	100%	7. 100%	100%
8. 100%	100%	8. 100%	100%	8. 100%	100%	8. 100%	100%
9. 100%	100%	9. 100%	100%	9. 100%	100%	9. 100%	100%
10. 100%	100%	10. 100%	100%	10. 100%	100%	10. 100%	100%
Totale	Totale	Totale	Totale	Totale	Totale	Totale	Totale

MMORPG

DRAGON NEST

Combo per tutti i gusti.



■ **Sviluppatore:** Eyedentity Games
 ■ **Genere:** MMORPG
 ■ **Dimensioni:** 2 GB
 ■ **Internet:** <http://dn.chencredis.com/>

COME la maggior parte dei MMORPG gratuiti sviluppati in Asia, Dragon Nest ha percorso una strada tortuosa prima di arrivare anche da noi.

Già disponibile da tempo in Cina e altri paesi, questo titolo è sbarcato da pochi mesi negli Stati Uniti, pubblicato da Nexon e inaccessibile agli utenti europei per via di un blocco degli indirizzi IP. Finalmente, durante l'estate, la versione SEA (Sud Est Asiatica) ha aperto i battenti supportando anche i giocatori del Vecchio Continente.

Il gioco si presenta subito con un'interfaccia gradevole e funzionale che vi introdurrà alla creazione di un personaggio, scegliendo fra quattro classi: Warrior, Cleric, Sorceress e Archer. Purtroppo, queste sono legate a un genere (maschile o femminile)



■ Ogni abilità avrà effetto solo se vi sarete posizionati correttamente: mira e riflessi contano, in Dragon Nest.



INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo <http://dn.chencredis.com> e cliccate sul pulsante Sign up for dragon nest account. Una volta arrivati i campi necessari e creato il vostro account, dovete semplicemente scaricare il client del gioco.

2 Allo stesso indirizzo, troverete il pulsante per il download. Una volta in possesso dell'eseguibile, avviate l'installazione automatica e, in pochi minuti, sarete pronti a giocare.

predefinito - un aspetto che farà imitare non poche persone. Ogni classe si specializza al livello 15, scegliendo fra due sottoclassi dalle diverse peculiarità.

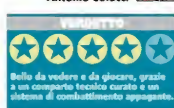
La struttura di Dragon Nest si basa su missioni assegnate dai Personaggi Non Giocanti tramite brevi dialoghi (in inglese). Queste hanno luogo in istanze (aree separate e chiuse) suddivise in più parti, affrontabili a diversi livelli di difficoltà che potrete selezionare prima di entrare. Combattono nelle modalità più ardue, riceverete oggetti migliori, ma sarete circondati da un numero decisamente più elevato di nemici, coriacei e aggressivi, trovandovi inoltre di fronte a boss che richiedono coordinazione con gli altri membri del gruppo per essere battuti. La struttura del gioco, in sintesi, non è quella di un MMORPG "aperto", ma risale allo stile di Guild Wars: aree pubbliche circondate da portali in cui avventurarsi in compagnia o in solitario.

Il punto forte di Dragon Nest è il sistema di combattimento: aumentando di livello, guadagnerete punti da distribuire per acquisire nuove abilità, tutte basate su posizionamento e tempismo. Tenendo premuto

il tasto sinistro del mouse attacherete con la vostra arma, mentre con il destro sferrete calci per allontanare i nemici o, in presenza di abilità che attivano ulteriori mosse, complete acrobazie di vario tipo. Il sistema è basato sulle combo e premia il giocatore che riesce a inanellare una lunga serie di abilità senza mai fermarsi, con piacevoli risultati visivi. Il comparto grafico di Dragon Nest, infatti, è ben curato, e le animazioni producono scene di combattimento che rimangono impresse nella vostra memoria. Certo, lo stile caratterizzato da proporzioni esagerate non piacerà a tutti, ma nasconde un gioco tutto'altro che infantile.

Se apprezzate combattimenti frenetici e combo, Dragon Nest merita pienamente la vostra attenzione.

Antonio Colucci



Mod per Half-Life 2

TITAN XCIX

Dead Space portaci via.

■ **Autore:** Robin "IzaNaGi" Molde
 ■ **Genere:** Azione/Avventura
 ■ **Gioco richiesto:** Half-Life 2
 ■ **Dimensioni:** 527 MB
 ■ **Internet:** www.moddb.com/mods/titan-xcix

ROBIN Molde, lo arte IzaNaGi, è già balzato agli onori delle cronache per il suo *Jaibreaki: Source*, un Mod basato su scontri tra due squadre di giocatori.

Apparentemente non intimorito dal cambiamento, questa volta ci riprova con un altro progetto per il Source Engine di Valve che si distingue dal precedente non solo per il suo essere interamente focalizzato sull'esperienza single player, ma per la totale assenza di scontri a fuoco.

In un futuro iprescritto, il genere umano è sull'orlo dell'estinzione a causa di una tragica pandemia causata dal primo contatto con una specie aliena nota come Vaeldran. Mossi in parte dal senso di colpa, i Vaeldran decidono di dare ospitalità ai pochi sopravvissuti, ma non trascorre troppo tempo prima che la pietà muti in indifferenza e l'indifferenza in intolleranza. L'umanità si mette dunque in viaggio verso le stelle, alla ricerca di una nuova casa.

Nei panni di un tecnico addetto alla manutenzione, membro dell'equipaggio della nave Titan XCIX che dà titolo al Mod, il giocatore inizierà la propria avventura svolgendo mansioni apparentemente banali, almeno fino a quando un violento e imprevisto incidente non complicherà improvvisamente le cose.

Ciò che ci si deve aspettare da Titan XCIX è un gioco d'azione/avventura in soggettiva, in cui anche scomodare il termine "azione" è forse uno strarichiamo della realtà. In effetti, esplorazione e risoluzione di enigmi saranno le uniche attività cui verrà chiesto di



■ Nel corso dell'avventura, vi troverete a immergervi con un computer decisamente stravagante...

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file www.moddb.com/mods/titan-xcix
2. Selezionate la voce Download e scaricate il file TitanXCIX.exe
3. Eseguite il file autorun.exe, che provvederà a identificare la cartella di Steam e a creare il percorso per il Mod
4. Riavviate Steam, troverete Titan XCIX pronto al lancio.



dedicarsi, con virtuale assenza di combattimenti o fasi concitate. Ci si potrebbe chiedere, a questo punto, se il tutto funzioni. La risposta è: moderatamente. L'intera avventura (della durata di un paio d'ore, circa) è abbastanza apprezzabile da lasciarsi portare a termine, ma non si può dire che raggiunga mai vette d'eccellenza, né per quanto concerne il lato tecnico (modelli e scenario dignitosi, ma basilari), né per l'acume o l'inventiva dei puzzle, che anzi in un paio di casi risultano vagamente oscuri o basati su meccaniche fastidiose (trovare a litigare cinque minuti con un barile, perché si cerca inutilmente di disporlo in verticale

può essere frustrante). È apprezzabile lo sforzo di doppiare l'intera avventura (solo in inglese, a scanso di equivoci), sebbene la qualità della recitazione sia altalenante. Un colpo di scena finale è lì a ricordarci che Titan XCIX è solo il primo episodio di quella che punta a diventare una serie.

Roberto Bruno



Mod per Source Engine

NO MORE ROOM IN HELL

Force, asce e tanti, tanti zombi.

Sviluppatore: No More Room in Hell
Genere: FPS online
Personale di completamento: Fase Beta
Internet: www.nomoreroominhell.com

ATTORNO ai giochi pubblicati da Valve si sviluppa sempre una vasta comunità di persone al fine di realizzare Mod e mappare un ottimo trampolino di lancio per una carriera futura nel settore, o una semplice passione che, a volte, produce risultati notevoli.

No More Room in Hell (NMRH) è l'acclamata nome di un Mod sviluppato sfruttando il Source engine, motore grafico che dal suo debutto, nel 2004, non ha mai smesso di evolversi, rappresentando le solide fondamenta su cui si basano tutti i giochi di casa Valve.

La versione 1.0 di NMRH, pubblicata qualche mese fa e seguita da diversi piccoli aggiornamenti atti a correggere problemi più o meno importanti, è una Beta che offre un assaggio delle potenzialità di questo Mod: per il momento i contenuti scarseggiano, ma le poche mappe disponibili sono caratterizzate dalla giusta atmosfera, sei ideate per uno sparavento online condito da lenti ma inesorabili zombi e un arsenale composto da pistole, fucili, asce, mazze da baseball e martelli. Aggiungete una torcia, da accendere con il tasto destro del mouse per illuminare una porzione dello schermo alla ricerca di qualche movimento sospetto, e gli ingredienti ci sono per fare. Le partite si svolgono seguendo un copione



■ Gli zombi procedono lentamente, ma se vi lasciate avvicinare potrete rimanere vittime di un abbraccio non molto piacevole.

classico: dovreste sopravvivere, insieme ad altri giocatori in carne e ossa, ai numerosi zombi sparsi per la mappa, colpendoli con le armi che avrete recuperato da terra, nel tentativo di completare i diversi obiettivi segnalati dalla sparata interfaccia. Se vi avvicinerete troppo ai nemici, riceverete una sgradevole abbraccio, da cui dovreste disimpegnarvi al più presto con il tasto V, pena una morte rapida e un posto da spettatore per il resto della partita. Al momento, No More Room in Hell sembra

più un'Alpha che una Beta, non solo per via della già citata carenza di contenuti, ma a causa di animazioni non troppo convincenti e meccaniche solo accennate. Stando alle affermazioni degli sviluppatori, queste ultime verranno espresse in futuro. Nel momento in cui scriviamo, sono già stati delineati i contorni della patch 1.03, che conterrà una nuova modalità basata su ondate di zombi da cui difendersi, esplorando una mappa che debutterà proprio con questo aggiornamento.

Bisognerà aspettare ancora qualche mese prima di mettere le mani su una versione del Mod più completa e appagante, ma con un po' di pazienza, e a meno di sgradevoli sorprese, potremmo trovarci di fronte a una produzione divertente e meritevole d'attenzione. Se volete provare con mano, troverete i file da scaricare all'indirizzo www.nomoreroominhell.com

Antonio Colucci **GIUCHI**



Mondi virtuali

MONDO O UNIVERSI PARALLELI VIRTUALI?

I giochi di ruolo online sono soliti raccontarci delle storie, ma in che modo?

PIÙ volte, in questi ultimi mesi, abbiamo parlato dei giochi di ruolo online come di titoli idealmente suddivisibili in due categorie: quella del theme park e quella del sandbox.

La nostra era una semplificazione volta a individuare delle tendenze, più che a mettere dei paletti. Non c'è separazione netta tra le due categorie. La semplificazione, tuttavia, torna utile non solo per descrivere i MMORPG in termini generali, ma anche per analizzare alcuni aspetti particolari: le modalità narrative, per esempio.

I MMORPG raccontano una storia, anzi ce la fanno vivere attraverso il nostro avatar virtuale. Ma che tipo di vicenda? E in che modo? Agli albori del genere, la risposta a questa domanda era tutto sommato semplice: la storia che raccontano è quella che i giocatori decidono di scrivere, interagendo con i propri simili nelle maniere previste dal gioco. Pura filosofia sandbox. Gli sviluppatori fornivano il contesto (ossia l'ambientazione) e i partecipanti producevano i contenuti (le singole storie). L'ultima OnLine nacque proprio con lo scopo di diventare una sorta di "matrice di storie", superando così i limiti dei giochi di ruolo single player.

Con l'ampliarsi del mercato, e con la conseguente affermazione di schemi di gioco più controllati, la narrazione tornò a proporsi secondo modelli tradizionali. La trama era di nuovo una, magari vissuta da diversi punti di vista (secondo la classe, la razza o la fazione scelta), ma uguale per tutti, perché fissata nella pietra da un team di scrittori. I conflitti tra gladi e le altre forme d'interazione sociale non scomparivano, ma si muovevano a margine di queste linee narrative lunghe e complesse, perfette per canalizzare il processo di crescita dei personaggi e fare da tramite per le espansioni.

Va da sé che un modello narrativo del genere concorre alla realizzazione di uno dei principali

obiettivi dei MMORPG theme park: quello di permettere la fruizione dei propri contenuti in solitario o quasi. World of Warcraft è stato, per anni, il modello di riferimento di questo genere di narrazione, ma se possibile, recentemente, BioWare ha fatto un ulteriore passo avanti (o indietro, secondo il punto di vista) con il suo Star Wars: The Old Republic. Questo MMORPG, col suo essere simile a un gioco di ruolo single player, è un campione di coerenza nel tentare di mettere a proprio agio i fan della casa canadese.

Doppiaggio integrale dei dialoghi (in inglese), compagni di viaggio con cui instaurare un rapporto duraturo, scelte morali e spunti più narrativi. Tutto in piena tradizione BioWare. Insomma. Gli sviluppatori canadesi si sono premurati persino di smistare i giocatori in una serie di istanze onnipresenti, per limitare il numero di incontri occasionali durante la crescita del personaggio.

La popolazione di uno stesso server vive, insomma, in molteplici universi paralleli, dove ogni giocatore è protagonista assoluto della propria storia e raramente è costretto a interagire con altri esseri umani (naturalmente, i classici raid e i battleground di sono sempre).

All'altro estremo dello spettro abbiamo un titolo come EVE Online, che sull'interazione sociale ha costruito il proprio successo. La peculiare struttura del titolo CCP, vicina a quella di simulatori spaziali alla X, non ha consentito, però, di sviluppare personaggi e archi narrativi propriamente detti. Quella scritta dai giocatori di EVE Online è una storia politica, economica, militare, ma che con la narrativa vera e propria ha poco a che fare.

Abbiamo citato EVE Online perché l'intenzione dei suoi sviluppatori sembra essere quella di colmare questo gap, con il loro prossimo prodotto: World of Darkness. Questo nuovo MMORPG nasce dalla collaborazione con la casa editrice White Wolf, famosa per il gioco di ruolo con



■ I dialoghi di Star Wars: The Old Republic hanno la medesima impostazione "cinematografica" dei titoli single player di BioWare.

carta, matite e dadi "Vampire", e da sempre incline a creare esperienze di gioco focalizzate sul lato umano dei personaggi, sulla loro psicologia e sui loro travagli interiori.

L'idea alla base del progetto è di introdurre gradualmente i giocatori nel Mondo di Tenebra, in modo che da una parte possano sviluppare un personaggio a tutto tondo, e dall'altra familiarizzare con la realtà alternativa di World of Darkness: un mondo dove i normali esseri umani vengono manovrati nell'ombra da creature sovranaturali come Vampiri o Risvegliati (Maghi).

Preparati da questa introduzione alla vita, i giocatori di WoD potranno lanciarsi nelle dinamiche sociali del prodotto, il cuore dell'esperienza, esattamente come EVE Online. Le lotte per il potere, questa volta, saranno tra fazioni di Vampiri, quindi tra personaggi con un background e una storia personale complessa. La costante sarà l'indipendenza decisionale del giocatore. Il tutto, naturalmente, sulla carta: è da vedere se il nuovo MMORPG di CCP riuscirà a mediare tra i due modelli narrativi che abbiamo descritto.

Alessandro Gambino **GIUCHI**

VAMPIRI VECCHI E NUOVI

World of Darkness Online è l'ultimo titolo in ordine di tempo ad appoggiarsi a una licenza White Wolf. Il rapporto tra la casa editrice e il mondo dei videogiochi comincia, però, nel 2000, con Activision e Nightfall che, rispettivamente, pubblicano e sviluppano Vampire: The Masquerade - Redemption, un progettuale GdR d'azione che racconta la vicenda di Christof Romaid, un cacciatore vampirizzato proprio malgrado e disposto a tutto per salvare la sua amata. Il titolo più aderente alla atmosfera decadente di "Vampire" è però Bloodlines, pubblicato nel 2004 da Troika Games (jammare sotto i legni Activision). In una recente intervista, Chris McDonough, senior producer di World of Darkness, ha spiegato non a caso che il suo team ha trovato in Bloodline una costante fonte d'ispirazione

esplora & GIOCHI

A cura di Elisa Leanza

I demo migliori, i Mod, gli add-on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.



PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: il_guero@spat.it. Provvederemo alla sostituzione del DVD difettoso entro i tre mesi successivi al mese di copertura. Prima di contattarci, però, accertatevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Simulazione spaziale

EVOCHRON MERCENARY

In viaggio nello spazio siderale, alla ricerca di pianeti sconosciuti.

IN questa versione di prova, il nuovo capitolo della saga di simulazione spaziale *Evochron* vi permette di provare la modalità per giocatore singolo (il multiplayer è disponibile solo con il gioco completo) scegliendo fra quattro diverse specializzazioni: mercenario, trafficante, pilota combattente e racer.

Il gioco non propone una trama vera e propria, ma è basato principalmente sull'esplorazione libera dello spazio profondo ed è più accessibile rispetto a titoli come *X3: Reunion*, che mettono in ballo anche complesse dinamiche di economia



Il sistema di volo prevede anche l'uso di un pilota automatico, che può essere attivato o disattivato a piacimento.

interplanetaria. Dopo aver accettato il contratto di licenza, dovete indicare la cartella di destinazione delle file cliccando sul pulsante **Browse** e selezionando il percorso preferito (il demo occupa poco meno di 250 MB di spazio libero su disco fisso): cliccando su OK senza scegliere una cartella corretta, il programma cercherà di installare il demo sul DVD e otterrete un messaggio di errore. Dalla schermata di avvio del demo potrete inserire il codice di acquisto per la versione completa (se ne possedete uno) in alto a sinistra o iniziare una partita di prova cliccando **Click here to start the demo**.

Il demo ha una durata di novanta minuti e, per essere giocato al meglio, prima di lanciarsi a capofitto nella missione iniziale è consigliabile affrontare il Tutorial, suddiviso in sette sezioni diverse che possono essere visionate anche singolarmente.

Case: StarWraith 3D Games
Requisiti: CPU 2GHz, 1,5 GB di RAM, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

Dal menu Start, selezionare l'opzione di controllo. Qui Programmi e Personalità e il sistema controllerà le voci. Dovrete cliccare su **Start** e seguire la rapida procedura di installazione del demo.

Gli altri demo

THE GOLDEN YEARS: WAY OUT WEST

Genere: Strategia

Case: Alawar Entertainment
Requisiti: CPU 800 MHz, 512 MB di RAM, Scheda 2D, Windows XP/Vista/7

Demo di sessanta minuti di uno strategico ambientato nel selvaggio West. Alla prima schermata in cui sarà necessario cliccare su **Next**, deselezionare tutte le opzioni se (come raccomandiamo) non desiderate installare la toolbar di Alawar Ask e reimpostare la vostra homepage e il motore di ricerca. Allo stesso modo, nella schermata successiva deselezionare la seconda voce per negare l'installazione di Alawar Game Box (che contiene la lista dei giochi Alawar). La versione completa del gioco è acquistabile dalla schermata di avvio del demo al prezzo di circa 10 dollari.

THE ISLAND: CASTAWAY 2

Genere: Azione/Simulazione

Case: Zylo
Requisiti: CPU 1GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 2D, DirectX 8, Windows XP/Vista/7

Un'ambientazione insolita per un gioco che ricorda le meccaniche di *Doodle*, ma ha come protagonista un giovane abitante di un'isola preistorica. La versione di prova proposta ha una durata massima di sessanta minuti, oltre i quali sarà necessario acquistare il gioco completo per continuare.

VAMPIRES VS ZOMBIES

Genere: Tower defense

Case: Alawar Entertainment
Requisiti: CPU 1GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 2D, DirectX 8, Windows XP/Vista/7

Tower defense da provare per un massimo di sessanta minuti, che ha come scenario un improbabile scontro fra vampiri e altri Non Morti. Anche in questo caso, vi verrà proposta l'installazione del tool di Alawar Ask e vi verrà suggerito di cliccare su **Next** per evitare, a sufficiente seguire le indicazioni suggerite nella descrizione del demo di *The Golden Years: Way out West*.

HOUSE OF 1000 DOORS: FAMILY SECRETS

Genere: Avventura grafica

Case: Alawar Entertainment
Requisiti: CPU 1,6 GHz, 512 MB di RAM, Scheda video 2D, DirectX 8, Windows XP/Vista/7

Demo di sessanta minuti per una nuova avventura a base di puzzle, enigmi e oggetti da scovare sullo sfondo di un'atmosfera paranormale. Ricordate di seguire le istruzioni date in precedenza a proposito degli altri demo firmati Alawar, per evitare l'installazione a sorpresa di toolbar aggiuntive e altri programmi non desiderati che modificano le impostazioni di homepage e motore di ricerca predefiniti.

MOUNTAIN CRIME: REQUITAL

Genere: Avventura/Puzzle

Case: Alawar Entertainment
Requisiti: CPU 1GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 2D, DirectX 8, Windows XP/Vista/7

Un'altra avventura grafica mista a puzzle game da provare per un'ora al massimo. Anche per *Mountain Crime*: **Requital** è necessario tenere gli occhi aperti in fase d'installazione, per non ritrovarsi programmi indesiderati (ma assolutamente non nocivi) sul vostro PC. Eliminate, quindi, il segno di spunta da tutte le opzioni non richieste, leggendo con attenzione le varie schermate della procedura di installazione del demo.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: in pochi passi potrete trovare la vostra serie di giochi. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensibile dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esigi" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Cinque giochi shareware che offrono un salto nel passato con una versione "artistica" del vecchio *Sleepwalker*; un misto fra *Minecraft* e *Fallout*; un'avventura grafica dal titolo impronunciabile; uno sparattuto a scorrimento verticale e, dulcis in fundo, un gioco scritto in C che non si farà scrupoli nel divertirsi a spostarsi a caso sullo schermo.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinRAR o Adobe Acrobat, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite al punto da rendere difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questa aiuta, bastano, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabelle.



Il protagonista della sezione è *Minecraft*, che torna alla ribalta (l'ha mai lasciata?) con una collezione in ben trenta Mod differenti. Oltre all'immane manuale PDF in italiano del gioco allegato a questo numero di GMC, Nati'd, la sezione dedicata a Mod e add-on comprende anche file dedicati a *Fallout: New Vegas*, *Half-Life* e *Command and Conquer 3: Tiberium Wars*.



Novi filmati che permettono di dare un'occhiata ad alcuni dei giochi più attesi dei prossimi mesi. Fra i video proposti, figurano quello sul gioco ispirato ai romanzi di Martin, ben due filmati della serie *Resident Evil* (che raggiungerà i negozi con due titoli differenti nel 2012), la presentazione dei personaggi del picchiaduro *Street Fighter X Tekken* e un filmato con sequenze di gioco di *Max Payne 3*.



Mod e Add On Driver

MOD PACK #3 (MINECRAFT)

Una raccolta di ben 30 Mod di variati tipi per Minecraft che comprende: ModLoader Beta 1.7.3, MyCraft Mod Manager, AdventureCraft, Fire Extinction, Portal Gun 1.7.3v5, Le Parkour/Climb/Craft Pure, Backpacks, Aether, Herobrine, Magic Wands, BlockConfig r2, Airship, Magic Box, More Health Pack 7.5, More Enjoyable Mobs, Mo' Creatures, AlchemyCraft, Break Bedrock, CJB Mods, X-Ray Glass, AssassinCraft, Apothecarium 1.30, InfiniteBiomes, Inventory Tweaks, ConvenientInventory, Portable Mining Laser 1.7.3.1, Amazpack (contiene: Hogofwar's Peacefulpack & Rope, Nandonal's Mob Masks & Beekeeping, Pchan3's Airship, Placif's Allocator), Painterly Pack, zombie's mudpack (contiene: "weather", "flying", "recipe", "cart", "wield", "compass", "build", "cloud", "growth", "item", "death", "path", "spawn", "sun", "safe", "craft", "boom", "ore", "teleport", "cheat", "resize", "furnace" e "dig"), Duke Nukem 4 Minecraft - Duke Nukem 0.5.

SVEN CO-OP 4.0 (HALF-LIFE)

La versione più aggiornata di un famoso Mod multiplayer per Half-Life, che propone tre nuove mappe rispetto all'edizione precedente (Black Mesa, Momma Mesa e Toad Snatch). Per usare il Mod, avrete bisogno del gioco completo.

FOMM (FALLOUT: NEW VEGAS)

Il Fallout Mod Manager (FOMM) è molto utile per gestire i Mod realizzati per il GDR di Bethesda ed è rivolto sia agli utenti, sia agli autori. FOMM si occupa di aggiornare i Mod, recuperare le informazioni dei file e assicurarsi che la loro installazione vada a buon fine.

MIDEAST CRISIS 2 (C&C 3: TIBERIAN WARS)

Total Conversion per Command and Conquer 3: Tiberian Wars che propone un conflitto ambientato nella zona fra Beirut e Gerusalemme in un futuro prossimo. Fra le armi a disposizione ne spiccano alcune moderne, quali carri armati Abrams, aerei F-35 ed elicotteri Hind, e altre futuristiche come droni e medibot.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER NAIL'D

Il manuale in italiano e in formato PDF di Nail'd: il gioco completo allegato a questo numero di GMC.



AMD/ATI Catalyst 11.12

La versione più aggiornata del driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

NVIDIA Forceware 285.52

La versione più aggiornata del driver per le schede video NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

Utility

3D Animate v3.140

Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Amend Backup v 0.0.2

L'ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui è realizzato anche il manuale del gioco completo allegato ogni mese a GMC.

Archi v 0.0.0

Un efficace antivirus in italiano, gratuito se utilizzato per uso personale. Addio minacce per il vostro computer!

CCleaner v 1.8.1

Un utile programma con cui ripulire i file di registro di Windows.

CD Burner v 0.0

Programma in italiano per masterizzare comodamente e senza spese aggiuntive CD, DVD, CD Audio e supporti riscrivibili.

Cobian Backup

Un utile programma gratuito per gestire e programmare comodamente i vostri backup periodici e non.

CDAid

Alfide le gemme dei vostri CD audio a questo comodo programma.

Filezilla v 3.5.3

Un ottimo client FTP completamente gratuito e accessibile a tutti grazie all'interfaccia in italiano.

Firefox v 10.0

La versione più recente e in italiano del noto browser Internet di Mozilla.

FreeImage v 3.16.0

Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali.

FreeImage v 3.16.0

FreeImage mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GIMP

L'alternativa open source a Photoshop. Un programma di grafica completo e ricco di opzioni, accompagnato da un indispensabile manuale in italiano.

ImageMagick v 6.8.9-10

Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

OpenOffice v 3.6

Valida alternativa a Microsoft Office che offre fogli di calcolo, scrittura e altre funzioni.

PDF Creator v 1.8.3

La risposta alle vostre esigenze di creazione documenti in formato pdf. Il programma installa una stampante virtuale che genera file nel formato Acrobat.

Recovery v 1.0.2

Per recuperare file cancellati per errore, provate questo indispensabile programma freeware: non dovete più dare addio a documenti e immagini che credevate perduti.

Recovery v 1.0.2

Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

VLC Media Player

Il programma ideale per visualizzare in un baleno qualsiasi formato video.

WinRAR v 4.01

Ultima versione del famoso programma di compressione, grazie al quale decomprimete anche molti dei file presenti sul DVD.

Indie

3070

Un'avventura grafica con grafica retro che non richiede alcuna installazione: per giocare è sufficiente scompattare l'archivio in una cartella del vostro PC. Il sistema di controllo è molto essenziale: cliccando con il pulsante sinistro del mouse si cammina, s'interagisce con un oggetto o si parla con un personaggio; con il pulsante destro, invece, si esamina.

3070

Un gioco in grafica voxel che si autodefinisce un "block action RPG" e ricorda da vicino Minecraft, misto a un pizzico di Fallout. Questa versione di 3070 non è completa, pertanto non supporta la modalità multiplayer: la versione definitiva è acquistabile sulla piattaforma Desura a meno di 10 euro. In caso di problemi all'avvio del gioco, potrebbe essere utile disattivare l'opzione **Advanced graphics**, nell'angolo in basso a destra dalla schermata principale di avvio.

BACK TO BED

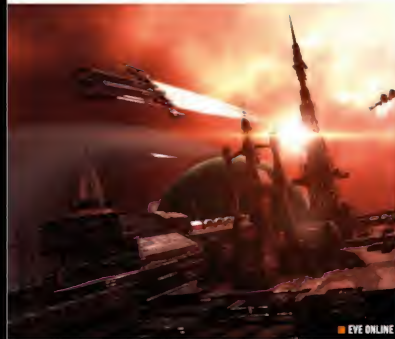
I giocatori più attenti ricorderanno Sleepwalker, un (difficilissimo) gioco degli inizi degli Anni '90 di Ocean Software in cui si impersonava un cane intento a impedire che il padroncino sonnambulo si cacciasse in terribili guai. Back to Bed ripropone dinamiche similari, ma in una grafica isometrica che rende l'esperienza ancora più unica e sembra ispirarsi alla produzione di Salvador Dali.

DOG GAME #1

Un gioco scritto in linguaggio C. La grafica essenziale, una colonna sonora quasi disturbante e delle meccaniche claustrofobiche sono solo l'inizio. A rendere tutto più difficile e frustrante concorre anche lo spostamento e il ridimensionamento casuale della finestra di gioco! Inutile dire che un titolo così insolito riesce a sollecitare l'interesse e la curiosità di chiunque.

FINAL BOSS: 2ND APOCALYPSE

Per gli amanti degli anni d'oro delle sale giochi, non c'è nulla di meglio di uno sparattuto a scorrimento verticale dalle dinamiche essenziali. Con le frecce direzionali è possibile muovere l'astronave, mentre i tasti Z, X e C sono assegnati alle armi.



Patch

ARMA II V1.91

Nuovo aggiornamento per il titolo di Bohemia Interactive che risolve svariati problemi relativi al multiplayer e, più in generale, alle missioni.

ARMA II: HELLFIRE V1.91

Patch correttiva dell'aggiornamento precedente che causava un bug nella sezione degli obiettivi.

ARMA II: HELLFIRE V1.91

Aggiornamento che si occupa di porre rimedio ad alcuni problemi riscontrati in modalità multigiocatore, migliora la fisica e la stabilità dopo sessioni di gioco molto lunghe e aumenta la manovrabilità dei veicoli.

ARMA II: HELLFIRE V1.91

Patch d'aggiornamento dedicata alla risoluzione dei problemi registrati dopo l'installazione del DLC Tokyo Urban Stage e Safari Rally.

CS: TERRAN CONFLICT V1.3

Una patch per correggere una serie di bug e crash occasionali, ottimizzare le prestazioni e aggiungere la modalità di visualizzazione in finestra.



EVE ONLINE V1.9.1

Enorme patch delle dimensioni di quasi 1,3 GB che aggiorna alla build 323364 il più che longevo MMORPG spaziale firmato CCP.

EXTREME 3: FORTRESS 2000 MMORPG ONLINE V2.01

File d'aggiornamento che risolve problemi con i processori multicore e i sottotitoli e migliora la qualità delle ombre, degli effetti di bloom e la profondità di campo.

Video

Game of Thrones

Max Payne 3

Resident Evil 4

Resident Evil: Operation Raccoon City

Seven Souls Online

Sniper Elite 2

Street Fighter X Tekken

Syndicate

The Sims 3: Showtime



Se adorare le trasmissioni in TV sugli sport estremi e, soprattutto, non soffrite di vertigini, *Nail'd* è sicuramente il gioco che fa per voi!

guida al GIOCO COMPLETO NAIL'D

Come giocare

Per giocare a *Nail'd* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Nail'd**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > Deep Silver > Nail'd > Inizio Nail'd** oppure cliccando semplicemente sull'icona con la distorsione *Nail'd* presente sul desktop di Windows.

Il manuale

Il manuale di gioco non viene installato insieme a *Nail'd*, ma ne troverete una copia nel **DVD** dove è presente il Mio Computer. Per accedervi, inserite il suddetto DVD nel lettore e, utilizzando l'interfaccia, accedete alla sezione **Mod > Nail'd**. Qui troverete il manuale di 20 pagine completamente in italiano, in formato PDF, e per consultarlo vi servirà Acrobat Reader. Nel caso in cui tale programma non fosse già installato sul vostro computer, potrete trovarlo nella sezione Utility del DVD demo.

La lingua

Nail'd è completamente tradotto nella nostra lingua: manuale, testi a schermo e audio compreso.

QUANDO si parla di simulazioni di guida, generalmente l'appassionato guarda al gioco, che gli permette di vivere le stesse emozioni che solo i veri piloti possono provare.

Ci sono, però, sempre delle limitazioni, perché un simulatore deve comunque rispettare determinate condizioni, sia fisiche sia teoriche, per non scivolare nel mondo dei cosiddetti "arcade di guida", un termine che risale ai tempi delle sale giochi, dove i cabinati con tanto di volante e cambio erano destinati a ospitare titoli come *Outrun* e *Hang-On*, fino ai più recenti (si fa per dire) *Daytona USA* e *Sega Rally*. *Nail'd*, del resto, non ha alcuna pretesa di simulare precisamente l'esperienza di una gara di motocross e quad-bike (potenti quadricicli motorizzati), perché se è vero che tali competizioni negli ultimi anni si sono evolute e spettacolarizzate, in nessuna di queste troverete qualcosa tanto folle da lanciarsi nel vuoto per centinaia di metri, attendendo poi come se niente fosse su un terreno a dir poco impervio.

Techland ha sviluppato questo gioco con l'idea di dar vita a un'esperienza a dir poco adrenalinica, sfrecciando a velocità incredibili fra percorsi tortuosi e precipiti da incubo, senza il benché minimo rispetto per qualsiasi regola della fisica e della gravità. Il risultato è un gioco che non vi concederà un solo attimo di sosta, costringendovi a tenere gli occhi incollati allo schermo, perché il vero nemico non sono i piloti avversari (non solo, almeno), bensì la pista stessa, piena di curve, salti, scendi degni di un otovolante e ostacoli d'ogni genere sui quali è fin troppo facile sfrecciare.

Di certo, chi ha disegnato *Nail'd* aveva ben in mente quali cose possono appassionare i giocatori e, proprio per questo motivo, non troverete mai dei percorsi lineari: vincoli, bivi e biforcazioni sono all'ordine del giorno, tanto che a ogni giro sarà possibile affrontare nuovi paesaggi nel tentativo di tagliare la strada agli

avversari e arrivare primi al traguardo. Il vero fulcro di *Nail'd*, l'elemento necessario per vincere, rimane però la velocità: sembrerebbe banale dirlo in un gioco di corse, ma in questo particolare caso, il ruolo della potenza espressa dal vostro mezzo è fondamentale, poiché il dare gas non è sufficiente per arrivare alla vittoria. Il segreto, infatti, sta tutto nel "Boost", quello che in tanti altri titoli viene definito turbo o nitro: una spinta ulteriore che può fare la differenza fra arrivare primi e giungere miseramente ultimi. Ma il Boost ha un prezzo, sotto forma di barra, destinata a svuotarsi - e molto velocemente anche - ogni volta che lo attiverete: il suo uso (e abuso) non è gratuito ed è facilissimo ritrovarsi senza un briciolo di turbo nei momenti topici della gara. Naturalmente, esiste un metodo per ricaricare il prezioso indicatore, che si basa sul guidare in modo sempre più spericolato, attraversando dei particolari canyon, o riuscendo a saltare dentro dei cerchi di fuoco e, più in generale, eseguendo una cosiddetta "azione Boost": in pratica, ogni acrobazia o azione pericolosa sarà in grado di far salire la barra del turbo, da spremere al momento giusto per ottenere salti sempre più incredibili e raggiungere l'agognato podio. Siete sempre più grandi: attendono i piloti coraggiosi, e solo i migliori riusciranno a vincere tutti i campionati e diventare i re incontrastati di *Nail'd*. Scoprite se siete fra questi!



Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Nail'd* è costituito da un processore single core (Pentium 3.2 GHz o Athlon 64 3500+), 1 GB RAM (2 su Windows Vista/7), una scheda 3D 256 MB con supporto Pixel Shader 3.0 (GeForce 6800, Radeon X1300), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x e 4 GB di spazio libero su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core a 2,66 GHz (Intel Core 2 Duo o AMD Athlon 64 X2 5200+), 2 GB RAM (4 su Windows Vista/7), una scheda 3D con 512 MB compatibile DirectX 10 (GeForce serie 200, Radeon HD serie 2000 o superiori) e un controller Xbox 360 per Windows. Per giocare in multiplayer online, è preferibile disporre di una connessione a Banda Larga. I sistemi operativi supportati sono Windows XP (Service Pack 3), Vista (Service Pack 1) e 7. Le schede video integrate dei sistemi notebook non sono totalmente supportate, quindi potrebbero dare problemi o impedire completamente il funzionamento corretto del gioco.

Installazione e disinstallazione di Nail'd



Per installare *Nail'd* dovete innanzitutto inserire il DVD di gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse accadere, esplorare il disco e fate doppio clic sul file **AutoStarter.exe**. Seguirà una finestra di dialogo comprendente quattro voci, fra le quali figura anche la possibilità di accedere al sito ufficiale del gioco.

Per adesso, limitatevi a cliccare su **Installa**. Vi verranno proposte diverse lingue di installazione, fra cui è presente l'italiano: se desiderate cambiare linguaggio, potrete farlo dal menu a tendina. Cliccate su **OK > Avanti** fino a quando vi verrà proposto il classico **EULA** relativo alla licenza di gioco per proseguire spuntate la casellina **Accetto i termini del contratto di licenza > Avanti**. Nel menu successivo, vi verrà richiesto il **Numero di Serie**, necessario per procedere con l'installazione: si tratta di un codice alfanumerico composto da 25 caratteri suddivisi in 5 gruppi. Va digitato completamente in MAIUSCOLO, con i relativi trattini e senza spazi. Se il codice risultasse non valido, provate a inserirlo nuovamente facendo attenzione a non confondere le l (di India) con il numero 1 e le O (di Oscar) con il numero 0. In ogni caso, trovate un codice provvisorio nell'apposito paragrafo presente in questa pagina.

Nella schermata successiva, avrete modo di cambiare la cartella di destinazione del gioco (che di base si trova in **C:\Programmi\Deep Silver\Nail'd**) cliccando su **Sfoglia**. Indipendentemente dalle vostre scelte, cliccate su **Avanti** e su **Installa** per avviare la copia del file sul disco fisso. A un certo momento, verranno anche installate le librerie Visual C++ 2005: si tratta di una procedura completamente automatica che non richiede alcun intervento da parte dell'utente. Una volta completata l'installazione non resterà che decidere se avere l'icona di gioco sul desktop o meno.

Per disinstallare *Nail'd*, accedete al **Pannello di controllo**, fate doppio clic su **Installazione applicazioni** (o **programmi e funzionalità**), secondo la versione di Windows presente nel vostro PC e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premete sul pulsante **Cambia/Rimuovi**. A questo punto, seguite la procedura guidata.

D3DX9.DLL mancante

Questo paragrafo è dedicato a chi avesse problemi a installare o eseguire correttamente *Nail'd*. In particolari configurazioni hardware/software, può accadere che venga restituito l'errore **D3DX9.dll mancante (not found)**: questa problematica è legata alla presenza di una versione non aggiornata delle DirectX 9.0c. Per risolvere la carenza, è necessario scaricare l'ultima versione delle librerie grafiche Microsoft all'indirizzo <http://goon.gid45UF>

Tutorial

Al primo avvio di *Nail'd*, una volta determinato il vostro profilo utente, verrete introdotti a un breve tutorial iniziale. Anche se è possibile saltarlo, è sempre consigliabile dedicarci qualche minuto, in modo da apprendere le meccaniche di gioco, soprattutto quelle legate alla barra del Boost.

Il numero di serie

In fase d'installazione vi verrà chiesto di inserire un codice chiamato **Numero di Serie**. Lo troverete stampato sul retro della custodia del DVD di gioco. Nel caso in cui il Numero di Serie di *Nail'd* fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scrivervi all'indirizzo e-mail ed_gmc@sprea.it, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando quello provvisorio:

ATTENZIONE: il Numero di Serie provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di affrontare la modalità single player di *Nail'd* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.



Problemi con il DVD

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: <http://forum.gamesvillage.it>, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC - Gioco Completo Allogato**. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a ed_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertura.

Creare il proprio account

Per giocare a *Nail'd* è necessario creare un account utente, una procedura del tutto automatica che dovete effettuare la prima volta che lancerete il gioco. In futuro, poi, vi verrà solo chiesto di selezionare il vostro utente da un elenco iniziale. Questa funzione ha inoltre il vantaggio di permettervi di attivare più account, utile nel caso decideste di far giocare a *Nail'd* amici e parenti. Anche se si tratta di un passaggio piuttosto banale, abbiamo deciso di fornirvi una piccola guida passo passo nel caso incontraste difficoltà in merito. Vi ricordiamo che il profilo giocatore NON richiede obbligatoriamente un accesso a Internet, dalla schermata iniziale, infatti, è possibile selezionare la voce **Crea profilo locale** utilizzando le frecce. Se, invece, non avete problemi di accesso a una Rete a Banda Larga, posizionatevi su **Crea/Recupera profilo Internet**.

– Alla voce **Nome Profilo** inserite il nome che più vi aggrada, anche un codice composto da lettere-numeri, non ci sono infatti limitazioni di alcun genere in merito.
– Alla voce **password** inserite una parola in codice da voi inventata, che vi consigliamo di segnarsi da qualche parte, dato che senza di questa non potrete poi accedere al vostro profilo giocatore.
– Alla voce **e-mail** inserite il vostro indirizzo di posta elettronica, non uno inventato: infatti, nel caso dimenticaste password, la procedura di recupero sarà legata a quanto digitato in questo box.
– Cliccate quindi su **Selezione Regione**
– **Europa > Europa Occidentale > Italia**
Nell'ultimo menu vi verrà proposta un'ulteriore selezione, comprendente Italia settentrionale, centrale e meridionale.
– Dopo aver cliccato su **Crea**, vi verrà chiesto di confermare la password digitata precedentemente, e sarà possibile anche memorizzarla in modo permanente selezionando **Ricorda la mia password**.
– Vi troverete, così, davanti al contratto con i **Termini di Servizio**, che dovete accettare per poter iniziare a giocare.

Competizioni feroci

In *Nail'd* esistono diverse tipologie di gare oltre al Torneo principale, una caratteristica che rende questo gioco una vera sfida per chi è alla ricerca di nuove competizioni con le quali mettersi alla prova. Di seguito, vi illustreremo tutte le relative modalità di gioco, dove nervi saldi e sangue freddo saranno necessari per riuscire a ottenere i punteggi più alti.

Anzitutto, selezionate dal menu principale la voce **Vai fuori strada**, in modo da avere accesso alla tre seguenti sotto-categorie:

Prova a Tempo

Come è facile intuire dal nome, in questa particolare gara dovete riuscire a ottenere i migliori risultati al cronometro, cercando di perfezionarsi a ogni giro. Infatti, ogni volta che ne completate uno, vedrete il vostro ghost, ovvero il "fantasma" del vostro mezzo, relativo al giro precedente. Sarà, insomma, una sfida contro se stessi, ma se proprio vi sentite dei veri campioni potrete selezionare il fantasma degli sviluppatori dalle opzioni, prima dell'inizio della sfida, così come la pista su cui correre fra le 14 disponibili.

Se deciderete di sfidare gli autori del gioco, mangerete molta polvere prima di riuscire a batterli, ma impavido e precario sarà come ottenere le migliori prestazioni in *Nail'd*, cosa che vi tornerà utile anche nel **Torneo** di base, specialmente ai livelli più elevati di difficoltà.

Evento Veloce

Questa opzione vi permetterà di giocare una gara secca in una delle tre possibili modalità disponibili.

Sfida acrobazie: In questo genere di gare, vince chi riesce ad accumulare più punti eseguendo le manovre acrobatiche più spettacolari (che spesso sono le più pericolose...). In *Nail'd* per acrobazie si intendono salti particolarmente lunghi, passaggi attraverso ostacoli di vario genere e, più in generale, verrà sempre premiata la guida spicolcata. Il rischio di precipitare nel vuoto o schiantarsi contro una roccia è sempre altissimo, quindi solo i migliori piloti potranno ottenere punteggi elevati senza commettere molti errori. Le opzioni disponibili riguardano la possibilità di scegliere una delle 14 piste disponibili e il numero di avversari gestiti dall'Intelligenza Artificiale, da 1 a 12. Potrete, inoltre, decidere se abilitare o meno le collisioni fra piloti nonché la **Follia Boost**, che vi permetterà di utilizzare il turbo senza limiti.

Corsa semplice: si tratta della consueta gara secca, dove l'unico obiettivo rimane quello di arrivare primi. Le opzioni sono esattamente le stesse disponibili nella modalità **Sfida acrobazie**.

Sfida a tempo: Anche se il nome potrebbe trarre in inganno, si tratta di una competizione molto diversa dalla Prova a tempo. In questo caso, infatti, dovete correre a più non posso per attraversare un determinato numero di cancelli (checkpoint), prima dello scadere del tempo. In compenso, ogni volta che riuscirete a toccare un checkpoint verrete premiati con un certo quantitativo di secondi. La sfida sta tutta nel riuscire a compiere il maggior numero di giri prima che il timer giunga inesorabilmente a zero. Le opzioni attivabili sono unicamente relative alla scelta della pista fra le 14 disponibili e all'attivazione o meno della **Follia Boost** (turbo senza limiti).

Torneo Personalizzato

Con questa modalità potrete organizzare un vero e proprio torneo a punti, su un numero variabile di piste (da 1 a 10) e nelle tre modalità di gioco previste (corsa semplice, sfida a tempo e sfida acrobazie).

Ogni gara, secondo il piazzamento, genererà un numero determinato di punti e alla fine vincerà chi avrà totalizzato il punteggio più alto. A differenza degli altri due eventi precedentemente descritti, potrete correre su diversi percorsi, suddivisi in quattro differenti ambientazioni (Ande, Arizona, Grecia e Yosemite), per un totale di 14 piste in totale. Se lo desiderate, potrete anche selezionare lo stesso tracciato più volte, dato che non ci sono limiti in tal senso.

Questi i circuiti disponibili:

Ande > Insenatura alpina / Aereo
Arizona > Ferrovia / Diga / Selvaggio West / Zona di schianto
Grecia > Caldo / Acquedotti / Rovine / Mare
Yosemite > Nebbia / Segheria / Cime degli alberi / Foresta incantata



Multiplayer

Oltre a una corsa sezione single player, *Nail'd* offre una sezione online grazie a cui gareggiare con i giocatori di tutto il mondo in appassionanti sfide al fulmicotone. Per accedere a queste modalità, dovete selezionare **Multiggiocatore** dal menu principale, cosa che vi darà accesso alle opzioni LAN, Online e Classifiche.

LAN

Questa modalità è dedicata a tutti coloro che vogliono giocare in una rete locale, come può essere quella di casa propria, dove magari sono collegati due o più PC. Cliccando su **Partecipa**, si potrà accedere a una partita in corso, mentre selezionando **Crea** avrete la possibilità di definire una particolare competizione con tutta una serie di opzioni. In questo caso, voi sarete l'Host e gli altri eventuali giocatori collegati in rete locale potranno accedere selezionando **Partecipa**.

Le varie modalità comprendono il tipo di partita (Sfida acrobazie, Corsa semplice e Sfida a tempo), una fra le 14 mappe disponibili, il turbo infinito (Follia Boost), la presenza o meno di collisioni con gli avversari e il loro numero, da un minimo di 2 a un massimo di 12. Se poi desiderate realizzare un vero e proprio campionato, dovete attivare la voce **Evento**, che vi permetterà di scegliere fino a un massimo di 10 tracciati tra ognuna delle quattro ambientazioni fruibili.

Online

Questa opzione vi darà accesso alle sfide multiplayer contro avversari sparsi ai quattro angoli del Globo. Se lo desiderate, potrete anche creare una partita esattamente come nella modalità LAN, utile soprattutto se volete mettere in piedi un campionato fra amici. Cliccando, invece, su **Partita Veloce**, sarete immediatamente catapultati nella prima gara accessibile sui server di gioco, mentre con **Trova una Partita** vi verranno mostrate le varie competizioni in corso.

Se non dovessero soddisfarvi, è possibile modificare i parametri di ricerca attraverso la funzione **Filtro Avanzato**, dove abilitare o meno diverse opzioni, dal nome della pista al tipo di corsa/evento.

I comandi di gioco

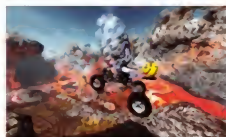
Di seguito, sono riportati tutti i comandi di *Nail'd*, che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio. Per quanto sia possibile impiegare tranquillamente la sola tastiera, vi consigliamo di utilizzare un pad Xbox 360 per Windows, che vi garantirà una maggiore precisione grazie allo stick analogico per i movimenti.

COMANDI TASTIERA

Shift Destro	Accelerare
/	Frenare/Retromarcia
Frecchia giù (in volo)	Accorciare distanza salto
Frecchia su (in volo)	Allungare distanza salto
Frecchia sinistra/destra	Sterzo
Ctrl destro	Boost
R	Tornare sulla pista
F, G, B, V	Controllo replay
Invio su tastierino numerico	Avviare/Fermare replay
Invio	Confermare
=	Cambiare traccia audio

COMANDI CONTROLLER XBOX 360 PER WINDOWS

LT	Frenare/Retromarcia
RT	Accelerare
LB	Boost alternativo
RB	Cambiare traccia audio
Y	Ritrovare (corsa libera)
B	Tornare sulla pista
X	Boost
Stick analogico sinistro	Controllo sterzo e pressione



Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguitoci alla scoperta del Blog di GMC!

Giochi per il Mio Computer IL BLOG

Il Blog di GMC

La vostra visita al blog di GMC genera il portagiochi mese e viceversa. Seguirete le uscite e le recensioni topdog. Non vi basta? Valore viene della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi da voi lettori? Sapere in anticipo che giochi sono stati e lo saranno? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati pubblicati i vostri interventi? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC. Al indirizzo www.giochiperilmiocomputer.it Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer e alla zona in cui creare un proprio profilo utente. Seguiti attraverso le sezioni del Blog: leggere, commentare, votare e condividere con noi la passione che vi fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti i pulsanti di ricerca, collegamenti diretti alla pagina principale, il feed RSS per essere sempre aggiornati sul Blog, il link per inviare una mail alla redazione, il Forum di GiochiVillage (risparmiare per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), gli elenco dei sondaggi proposti e alla zona in cui creare un proprio profilo utente. C'è anche la possibilità di effettuare una ricerca tra i contenuti del Blog.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere prima per le voci News del Blog GMC. Un clic e vi vengono portati dritti la notizia su GameVillage.it.

Il Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi Post troverete le notizie che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche cronache e consigli. Cliccando sulla nostra homepage potrete separare, potrete condividere i Post sui vostri account social network più diffusi. Risparmiando il Blog, sarete liberi di scrivere i vostri commenti in merito al Post. Non vedremo mai la legge le vostre opinioni.

La redazione presenta

Ci sono Post che sarebbe un peccato perdere. Si chiamano in questi anni: Post che aprono la strada nella nostra principale, creare puntate con il nome che compaiono in lista di destra.

Login

Per commentare i Post e partecipare a Sondaggi lanciate dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo da cui cliccare **Barra di navigazione** registrandosi con un nome utente e un indirizzo email valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Android**, che la redazione Post suddiviso per argomento, il **Blog Apprendere** è un menù di navigazione che vi indirizza verso la guida di giochi e perché, in **Voci della Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Articoli e Interviste** vi diremo cosa è andata sulla scena delle redazioni, potrete essere testimoni in **Live**, **GMC nel mondo** dei viaggi, futuro in cui, che ci portano a sapere, leggere le opinioni in anteprima. **Hardware** collezionerò i vostri giudizi di appassionati di tecnologia videoludica. **Malware** infine, è un angolo a tema horror, in cui sono raccolte altre storie a cchi e cchi e i loro momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I sondaggi lanciate dalla redazione ci chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel regno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare a Sondaggi in corso, non dovete fare altro che registrarsi e votare.

Seguici su...

I social network su cui potete GMC. Vi ricordiamo che bisogna **Like** il profilo di Giochi per il Mio Computer su Facebook e **Giochi per il Mio Computer** - Pagina Ufficiale.

GMC Sfogliabile

Una checklist per lettori che è seguita sul Blog GMC si offre un assaggio di nuove uscite in edicola, comodamente consultabile sfogliando la pagina del **Formato PDF**.

Subito sul Blog di GMC!

Per vedere senza indugio sul nostro Blog, aprete il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrare questo codice con la fotocamera (selezionati a pagina 83).



WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

www.gamesvillage.it



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese scoprite con Danilo Gabrielli come il mondo dei videogiochi affronta il ricambio generazionale.

Generazioni

L'innalzamento dell'età media di fruitori e addetti ai lavori nel campo dei videogame si ricollega, oggi, all'affermarsi (o quantomeno al proclamarsi) del videogioco come "culturale".

Parlare di questo "problema" si fa sempre più pressante poiché, dopo aver superato indenni gli scogli rappresentati dall'accusa che facessero male, i videogiochi si trovano a fronteggiare un nemico ben più subdolo (se vogliamo, interno), avendo essi stessi assunto la forma di media forte e largamente accettato dalla quasi totalità della popolazione.

Chi si è cimentato all'inizio degli Anni '90 nel nostro passato preferito, oggi potrebbe avere superato la soglia dei quarant'anni e avere una famiglia, dei figli, un ruolo sociale o istituzionale che vada al di là di quello di semplice "smanettone di giochi".

Da queste considerazioni risulta che si vanno affacciando all'orizzonte genitori abituati ad accettare l'idea che il proprio figlio trascorra ore davanti allo schermo del PC (talvolta

in un modo non dissimile da quello di una generazione precedente, che cercava un po' di pace dalle "piccole pesti" piazzandole di fronte al televisore). Questi genitori o, in generale, questi giocatori di mezza età, sono spesso anche il soggetto (relativamente) attivo del mercato, come testimonia la fioritura di quella parte del fenomeno "indie" che strizza l'occhio agli appassionati ansiosi di ritrovare una giocabilità e una giovinezza perdute.

Guardando il panorama da una certa distanza, sembra perciò che i videogiochi siano chiamati ad affrontare un passaggio generazionale. Hanno rappresentato una schiera di ragazzi e ragazze dei decenni passati o oggi tentano di perpetuare se stessi attraverso un'informata costanza di nuove leve di videogiocatori. Ma mentre la generazione precedente si è trovata a godere i vantaggi di una fase pionieristica, in cui era ancora possibile creare e dire qualcosa di nuovo, riuscirà questa che segue a uscire dalla mera



Titoli di COLA

L'ANGOLO DELL'ANZIANO

Danilo Gabrielli, marchigiano, si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal lontano 2004. Ha una viscerale passione per i videogiochi.

fruzione consumistica? E ancora: siamo sicuri che anche la generazione precedente non sia stata relegata al medesimo ruolo? Sarà capace, la nuova stirpe, di trovare al proprio interno modi diversi di esprimersi attraverso il progresso dei mezzi attuali, o dovrà allontanarsi dalla tecnologia informatica e dal videogioco?

Qualunque sia la risposta a tali domande, temo che la generazione precedente (cui ormai appartengo) tenterà di conservare il suo vecchio culto agghindandolo di riti e icone, alla maniera dei cinefili che si ritrovano a vedere "La corazzata Potemkin", continuando a giocare ad *Ultima* o *Counter-Strike 1.6*, un po' come quei cinquantenni che esaltano le virtù canoniche di *Bioshock* e di ormai leggendarie *rockstar* *Anni '60*. Dire qualcosa di nuovo e di commerciabile (perché il videogioco nasce e muore come un prodotto) è difficile, in tempi di crisi. Per questo bisognerebbe concentrarsi sul dire, semplicemente. O, ancor più semplicemente, sul fare, non per forza vittorioso, tentando di affiancarsi dai primi riti "tecnoreligiosi", come la "santificazione" dei pionieri dell'informatica, che si vanno già affermando.

Un unico auspicio, dunque, per le nuove generazioni, considerando anche che chi scrive ha sempre preferito riconoscere la capacità di discernimento del singolo, piuttosto che l'adesione a un concetto ingannevole quale quello di "generazione": un giorno, quando apparirà il compendioso videoludico delle tribù antiche, sforziamoci di riconoscere il fenomeno e di valutarlo con obiettività e distacco. L'estate scorsa, la mia città era piena di manifesti di cantanti morti.

www.gamesvillage.it

MARZO 2012 GMC 95

Nel prossimo numero



Syndicate
Finalmente recensito il "reboot"
più atteso del momento!

Il numero di aprile sarà in edicola il 28 di marzo!

Inoltre, nel prossimo numero...

...trovi anche:

King Arthur II
The Role-Playing Wargame
Camelot è in pericolo, Re Artù
è morente, la Tavola Rotonda
spezzata: è tempo di nuovi eroi!

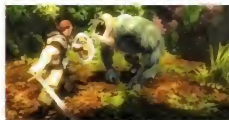


Gotham City
Impostors
Gli emuli di Batman e del Joker si
dichiarano guerra, in multiplayer,
a Gotham City!



Gioco completo!
Risen

L'isola di Faranga e le sue
meraviglie vi aspettano in un GdR
imperdibile!



GIOCHI
COMPUTER

www.premiogioco.it

Mercoledì 5-11 aprile

Direttore Responsabile: Luca Sironi - info@premiogioco.it

Direttore Editoriale: Stefano Sironi

Redazione: premiogioco@premiogioco.it

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Amministratore Delegato: Roberto Sironi

Informazioni e contatti:

Maria Coppola

Pubblicità:
Grafica: L&L - info@lcl.it - Tel. 02 47 87 272
L&L De Re - info@lcl.it - Tel. 02 47 87 272

Abbonamenti:
Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

www.abbonamenti.premiogioco.it

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

BIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 1/2/1997
CPI n. 152
Tutti i diritti sono riservati. È vietata espressamente la ristampa o l'uso
non autorizzato senza permesso scritto dalla Lucasfilm Ltd. o dalla EA
GAMES.

Copyright Lucasfilm Ltd. & EA

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

Se desidero ricevere in 2 mesi con 2 rimborsi web

STAR WARS THE OLD REPUBLIC



SCEGLI PER CHI COMBATTERE

LA TUA SAGA INIZIA ONLINE

www.STARWARS THE OLD REPUBLIC.COM



BIOWARE



16
www.pagelimit.it

LucasArts, il logo LucasArts, STAR WARS e il relativo proprietà sono marchi registrati di Lucasfilm Ltd. ed EA GAMES sono marchi registrati di Electronic Arts Inc. Tutti i diritti riservati. BioWare e il logo BioWare sono marchi registrati di EA International (Globe and Publishing) Ltd. EA e il logo EA sono marchi registrati di Electronic Arts Inc.

NEW YORK CRIMES
UN THRILLER DI

**PENDULO
STUDIOS**

NEW YORK

CRIMES

UN SERIAL KILLER TERRORIZZA LE STRADE DI NEW YORK.
QUALCUNO DEVE FERMARLO.

SCOPRI TUTTI I DETTAGLI SU WWW.FXINTERACTIVE.COM

